http://www.gamecenter.ru

Рекламно-издательская группа «Фантазия»

Mega GAME

Журнал для настоящих компьютерных игроков

№ 3 2000

МегаХит!!!

- Flanker 2.0
- Battlezone II: Combat Commander
- Final Fantasy VIII





Более 120 игр в номере

- Star Trek: Hidden Evil
- Earthworm Jim 3D
- Dracula Resurrection
- NBA 2000
- Killer Tank

и многие другие......

Mission Possible



Planescape Torment



The Forgotten

Preview

- Silent Hunter 2
- Hitman: Codename 47
- Command & Conquer: Firestorm
- Divinity: Sword of Lies

и еще десяток игр

MegaGame №3 2000



Тест клавиатур

∑ Сумма технологий



Звуковые карты

Теперь наш журнал в интернет-магазине www.bolero.ru По всей России!

см. стр. 22

ISSN 1560-988X



FORMOZA®



Я оглянулся посмотреть...



intel inside
pentium® III

Mega GAME

Номер 3 (15) 2000

СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия







Акваaба, дорогие читатели! Конечно, вы можете счесть это банальностью, но мы не можем не поздравить вас всех с главным праздником в году. Новый Год, День Конституции и Первомай — это, конечно, очень важные и нужные красные деньки календаря. Но все же самый главный, безусловно, приходится на март. С этим, думается, никто не может поспорить. Весна, природа начинает понемногу отходить от зимней спячки, народу хочется любить и петь песни — это ли не самый благоприятный фон для главного праздника в году?

Вы, конечно, уже догадались, что речь идет о шестом марта — Дне независимости Ганы. Именно в этот день замечательный человек, доктор, можно даже сказать, врач, Кваме Нкрумах совершил величайший подвиг — сверг колониальное правление, в результате чего Гана стала первым свободным государством в Африке. Значение этого великого дня трудно переоценить. Да, потом в истории Ганы бывали и не самые лучшие времена — с 1966 по 1979 год страной правили разные милитаристские режимы, но все же первый кирпичик новой, свободной и демократической Ганы заложил именно героический доктор.

Видимо не случайно великий патриот выбрал этот день для достижения независимости. Трудно было бы подобрать время удачней. В этот яркий, солнечный день по улицам Аккры ходят счастливые люди, наблюдающие наступление весны и, гордые за свою великую Родину, стучат в свои знаменитые на весь мир барабаны и поют патриотические песни.

С Днем независимости, Гана!

Редакция

Издатель **Владимир Зайковский**
Технический директор **Денис Еремин**

Главный редактор **Дмитрий Резников**
sharov@gamecenter.ru

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru)
Адрес редакции: 111024 Москва абонентский ящик 101 (095) 273-6560

Виктория Коваленко ответственный секретарь vk@gamecenter.ru
Алексей Котко kotko@gamecenter.ru
Петр Курков выпускающий редактор
Данила Матвеев matveev@gamecenter.ru
Николай Скоков nick@subnet.ru
Петр Давыдов pdavydov@gamecenter.ru

Литературная редакция **Сергей Котов** (руководитель), **Ольга Гулякова**, **Ольга Дмитровская**, **Людмила Коломийцева**, **Людмила Колобова**, **Наталья Савельева**

Дизайн и верстка **Сергей Барабанщиков**, **Лейла Беншуша**, **Наталия Долгая**, **Маргарита Зотова**, **Антон Коркин**, **Валентин Молодов**, **Сергей Радионов**, **Сергей Тимонов** (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель), **Наталия Донская** (095) 785-26-58, 785-26-59

Служба распространения **Александр Ермолаев** (095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — **ООО «Рекламное агентство "Фантазия"»**

Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»** тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999



АЛМАЗ ПРЕСС

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Список игр упоминаемых в номере

Реклама в номере



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

Демоверсии

Читать обзоры — хорошо, но лучше все попробовать своими руками и глазами. В разделе ДЕМО — демоверсии игр, описываемых в номере.



- Soldier of Fortune
- Shogun - Total War
- Missile Command
- Tower of Ancients
- Ford Racing
- KA-52 Team Alligator
- Xarlor: Infinite Expanse







Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

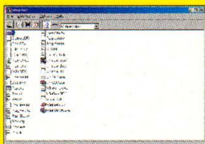
- Starsiege: Tribes 1.9 to 1.10
- Ultima IX v 1.18F
- Nocturne
- Planescape v 1.1
- Age of Wonders 1.31
- Drakan v445

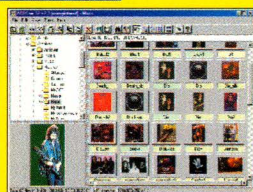


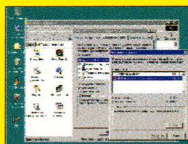
Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплейеров до web-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, и их много, и это хорошо.

- WinDAC
- Packman
- Драйвера для Voodoo3
- Icq99b
- The Font Creator Program
- GenoPro
- TurboSFX





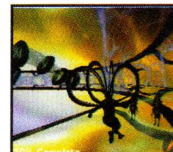


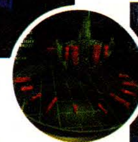
Видеосалон

Если у игрушки нет демоверсии — не беда! Хотя бы видеоролик разработчики-то сделали! А мы его представляем вашему вниманию. Итак, в разделе ВИДЕО — ролики, посвященные упомянутым в номере играм.

- Rune
- MDK 2
- Starlancer
- Stephen King's F13









Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 95


MAXIMUM

30 ДНЕЙ
НА ЛИНИИ ОГНЯ

Потомок любвеобильной госпожи Сидоровой, Николай Жаботыкин лежал на кровати и плевал в потолок. Теперь он мог расслабиться, так как драгоценные данные с линии огня вчера были посланы. Расслабиться разведчик мог по полной программе, ибо, благодаря несчастливому стечению обстоятельств, в данный момент сидел в тюрьме. Антиразведывательные службы вражеского города N долго охотились за Николаем, и вот, через год с небольшим, выследили его на квартире у вдовы Литманен.

Жаботыкин каждую субботу посещал почтенную госпожу и ел у нее пирожки. Вообще наш легендарный агент обладал весьма привлекательной наружностью, в результате чего население города N, находящегося по ту сторону линии огня, увеличилось почти вдвое. Теперь, наконец, появилось свободное время, чтобы написать пространный труд о пользе жизни — мечта, которую Жаботыкин лелеял с 13 лет. Времени, правда, не очень много — надо выбираться из тюрьмы и снова браться за работу — собирать всю информацию, проскакивающую на линии огня, чтобы поддержать научно-образовательную программу, которая сейчас активно финансируется центром.

...За окном было темно, и стоял тяжелый запах грязной одежды. Там была тюрьма. Разведчик уже наполовину осуществил смелый замысел побега и выбрался из камеры через проем в прутьях оконной решетки. Также он вытащил раскладушку и лежал прямо под весенним пасмурным небом, которого, правда, он не видел, потому что над его головой был каменный потолок тюремного дворика. А небо было выше...

ФЕВРАЛЬ

1 В продаже стала появляться игра Blaze and Blade от компании SouthPeak Interactive, а также впервые были оглашены детали сиквела знаменитого Wolfenstein 3D.

2 Игра X: Beyond the Frontier, которая в Европе вышла уже давно, наконец выпущена и в США.

3 Компания Black Isle — создатель игры Baldur's Gate — лицензировала графический движок Lithtech 3D для одного из своих новых проектов. Lithtech 3D был использован в таких играх, как Blood 2 и Shogo.

4 На сайте Firaxis обновилась страничка, посвященная очередной игре Сида Мейера про динозавров. Вот ее адрес: http://www.firaxis.com/dinosaurs/diary.

5 Открылся официальный сайт игры Ka52 Team Alligator (www.ka52.com), а сама игра должна появиться на прилавках магазинов в марте.

6 Компания S3, имея целью продвинуть свою видеокарту Diamond Viper II, выпустила несколько Q3-уровней специально для демонстрации собственной технологии.

7 Фирма Startegy First объявила о намерении выкладывать на своем сайте (www.strategy-first.com) бесплатные сценарии к игре Disciples: Sacred Lands. Четыре из них должны были появиться в феврале — не пропустите.

8 Разработчики, в последнее время не балующие нас большим количеством игр, наконец орелизили потенциальный мегахит в виде игрушки The Sims.

9 Фирма Advanced Interactive Systems купила компанию Zombie, известную разработкой игрушки Spec Ops. Таким образом AIS планирует обосноваться на перспективном рынке компьютерных игр.

10 Вышел очередной патч для игры Half-Life. Сюда вошли две новые мультиплейерные карты для Team Fortress Classic, равно как и некоторые другие дополнения.

11 IBM планирует стремительно ворваться на рынок микропроцессоров. Компания сообщила, что скоро планирует выпустить процессор с частотой 4.5 ГГц, что в несколько раз превышает самую быструю частоту, доступную сегодня.

12 Компания Hasbro Interactive в прошедшем финансовом году понесла убытки в размере $ 53 млн, несмотря на выпуск нескольких хитовых игр. Об этом стало известно как раз 12 февраля.

13 Компания Edensoft объявила о релизе своей первой игры. Red Thunder: Victory in the East представляет жанр варгеймов, и основана она на боевых действиях в восточной Польше во время Второй мировой войны.

14 День Святого Валентина и по совместительству день всех влюбленных. Для всех остальных — просто еще один повод что-нибудь отметить.

15 Shrapnel Games выпустила второй expansion к игре Brigade Combat, который называется Brigade Combat Team Expansion 2: Light Fighters.

16 Должна была выйти игра Messiah от компании Interplay, но не вышла, так как в последний момент поступило сообщение о переносе релиза на середину марта.

17 Впервые компания Bullfrog анонсировала игру Dungeon Keeper III. Было также сказано, что проект находится на стадии early High-concept.

18 Игра The Sims, вышедшая в начале месяца, уже побила рекорд компании Maxis, став самой быстропродаваемой игрой всех времен.

19 Фирма Outrage объявила, что лицензирует движок из игры Descent 3 всем желающим за сумму, равную $ 200 тыс., или $ 100 тыс., если заитересованные разработчики поделятся двумя процентами от дохода с продаж будущей игры.

20 В конце месяца должна была появиться игра Invictus: In the Shadow of Olympus. По всей видимости, это случилось, так как на момент сдачи номера она уже ушла в золото.

21 Компания Cavedog прекратила свое существование. Хозяева в лице GT Interactive признали существование этой студии разработчиков нерентабельным.

22 Появилась информация, что игра Unreal II будет показана на выставке E3 этого года за закрытыми дверями. Пока это решение не окончательное, и вокруг этого факта ведутся всяческие спекуляции.

23 День защитников Отечества. Поздравляем с этим праздником любителей патриотических воргеймов и симуляторов, а также прочих геймеров, имеющих отношение к этой самой защите Отечества.

24 Компания Bethesda планирует выпустить экзотическую игру PBA Bowling II, представляющую собой симулятор боулинга.

25 Interplay, если не случится очередной задержки, должен выпустить игру F-18 Super Hornet.

26 Появился патч для игры Drakan: Order of the Flame. Наряду с незначительными исправлениями он отменяет проверку наличия CD-диска, так что теперь можно играть без него.

27 Должен состояться релиз мотоциклетного симулятора Superbike 2000 от компании Electronic Arts.

28 Должна выйти восьмая часть M&M, которая будет называться Might and Magic VIII: Day of Destroyer. Но сомнительно это — скорее всего нас ждет очередная задержка.

29 29 февраля и бывает-то раз в четыре года, а такое, как в этом году, вообще раз в 400 лет. Вроде бы ничего примечательного, однако — лишний повод устроить праздник.

Short News

• Фирма Longbow Digital Arts анонсировала начало продаж своей игры Tread Marks, представляющей жанр аркадных гонок.

• Westwood выпустила еще один видеоролик из игры Nox (ftp://ftp.westwood.com/pub/nox/previews/video/NOX-MOVIE.MOV), который содержит как анимацию, так и графику игрового движка.

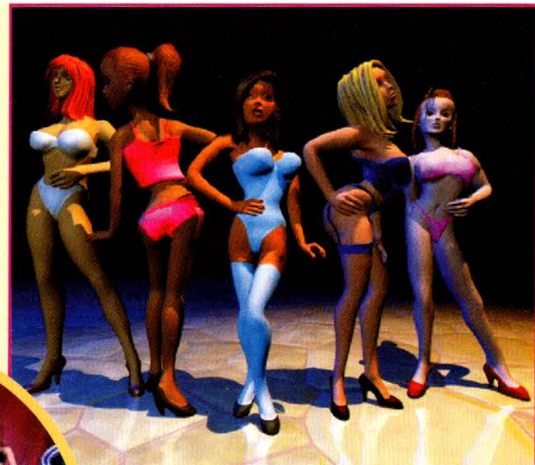
• Вышла очередная версия мода для игры Half-Life, который называется



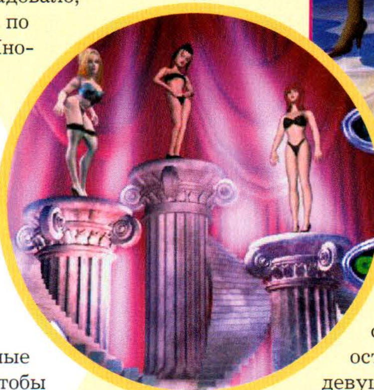
Counter-Strike. Скачивайте его с официального сайта (http://www.counter-strike.net/).

• Тактический симулятор Rogue Spear в ближайшее время (ориентировочно в апреле) должен пополниться add-on'ом, который будет называться Urban Operations.

Panty Raider — только для взрослых



Компания Simon & Schuster продолжает разрабатывать ниву недорогих и не очень сложных игр. Например, в мае этого года должна появиться в продаже именно такая игрушка. В Panty Raider: From Here to Immaturity геймеры перенесутся на остров, населенный исключительно супермоделями, которых придется фотографировать, причем в нижнем белье. По сюжету три подростка-инопланетянина, находящиеся в возрасте полового оптимизма, углядели этот остров в свои мощные телескопы, и зрелище это до того их порадовало, что они даже наняли мужика по имени Нельсон, то есть вас. Инопланетяне где-то раздобыли толстенный каталог нижнего белья и попросили вас доставить несколько фотографий девчонок с острова в этом белье. (Я это все не придумал, есть официальный пресс-релиз и все такое. — *Прим. отв. ред.*). Вы увидите остров Model Isle глазами Нельсона, в вашем распоряжении будут кредитные карты, рентгеновские очки, чтобы лицезреть, какое нижнее белье у местных красоток, фотоаппарат и еще много всего. Будет даже специальное приспособление, которое при попадании в красавиц срывает с них почти всю одежду. В общем, инопланетяне, несмотря на то что подростки предусмотрительно и щедро вас экипировали. Еще, правда, эти злобные твари пообещали уничтожить Землю, если вы не справитесь со своей миссией. Таким образом, сюжет Panty Raider несет в себе редкое сочетание приятного с полезным — вы будете находиться на острове, забитом полуобнаженными девушками, попутно спасая мир. Если ваши фотографии удовлетворят пожеланиям инопланетных подростков, Земля спасена! Игрушка, очевидно, будет предназначена только для взрослой аудитории, хотя это еще официально не объявлено. Зато есть пара картинок. MG



Unreal жив

Знаете ли, почему очень хорошо выпускать мегахитовые игры? Потому что через некоторое время эту игру можно орелизить еще раз, прибавив к названию какую-нибудь заманчивую фразу типа Collectors Edition или Editor's Choice. Компания Eidos в последнее время частенько этим грешит, выпуская старые игры с добавлением в названии слова Gold. А фирма GT Interactive решила позаимствовать эту практику выкачивания денег из старых игр и в середине февраля вознамерилась выпустить игру Unreal Gold. По сообщению разработчиков из компании Epic Games, сюда войдут: оригинальная игра Unreal (пока непонятно какой версии, скорее всего, полностью пропатченная), add-on, разработанный компанией Legend Entertainment, который называется Return to Na Pali и официальный стратегический гид. Как говорят издатели, Unreal Gold предназначен как для новичков, которые пожелают познакомиться с признанным мегахитом, так и для искушенных геймеров, поигравших в Unreal и вознамерившихся приобрести лицензионную версию. По цене Unreal Gold будет ощутимо дешевле по сравнению с оригинальной игрой Unreal. MG





Еще одна игра на движке UT

Компания Epic Games объявила, что она лицензировала свой графический движок Unreal Tournament разработчикам GOLD CREEK Technology для готовящейся RPG под названием Second Genesis. Выход игрушки намечен только на третий квартал следующего года. Second Genesis представляет собой научно-фантастическую космическую адвентюру, где игроки попадут в таинственный мир, населенный представителями множества рас и культур. Вы выступите в роли начинающего солдата, который будет неуклонно совершенствовать свое мастерство, решая логические загадки и разбираясь с противниками. Надо отметить, что за последние пару недель было анонсировано 16 игр на движке Unreal Tournament. Это говорит в пользу технологии гораздо больше, чем уверения создателей о потрясающей детализации широких пространств и динамичных эффектах освещения. Да и сама игрушка Unreal Tournament находилась на вершинах всевозможных чартов достаточно продолжительное время. MG

Picassio — новая игра, навеянная Thief'ом

Компания Promethean Designs, еще не закончив давно обещанную игру Renegade Racer, уже обнародовала некоторые детали своего следующего проекта. Новая трехмерная адвентюра Picassio будет навеяна такими популярными «воровскими» играми, как Thief и Goldeneye. Несмотря на то, что разработчики уже создали некоторые игровые технологии и имеют в своем распоряжении значительную часть контента будущей игры, издатель пока не найден. Игрушка должна выйти в этом году и, по некоторым прогнозам, может даже стать хитом сезона. Игрокам придется выступить в роли Picassio — профессионального вора, который специализируется







на изъятии художественных ценностей из музеев. Действия игры происходят в настоящее время, и в распоряжении Picassio есть все современные технологические примочки для совершения недобрых дел. В частности, будет голографический проектор, который введет в заблуждение вооруженную охрану, наблюдающую за состоянием музея посредством многочисленных видеокамер. Из Thief'а заимствованы разные половые покрытия — по одним можно передвигаться бесшумно, в то время как хождение по другим сразу же обнаружит ваше присутствие. Миссии обещаются нелинейные и пройти их можно будет по-разному. Gameplay будет содержать элементы action, чтобы игроки могли разобраться с теми охранниками, обмануть которых не удалось. Единоборства и перестрелки могут происходить очень часто, однако в большинстве случаев для успешного прохождения миссии их лучше избегать — охранники будут очень ревностно защищать полотна великих художников, стоящие несколько миллионов долларов, так как в противном случае эта стоимость вычитается из их заработной платы. Ваши враги по мере прохождения миссий будут становиться несравненно умнее.

В игрушках такого рода очень важны звуки, поэтому разработчики добавят в игру поддержку трехмерной звуковой технологии Dolby. О графике в пресс-релизе сказано немного. Вроде будет она самой что ни на есть крутой и революционной. Не припомню, чтобы кто-нибудь из разработчиков пообещал нам весьма посредственную и низкокачественную графику в одной из собственных игр, которую к тому же никто не видел. Можно, правда, посмотреть на картинки, которые добросовестные создатели берут действительно из игры, а не рисуют в целях рекламы. MG

Создатели Spec Ops объявили о новом проекте

Стало известно, что компания Zombie Studios — создатель революционной игры Spec Ops — подписала соглашение с фирмой Wild Storm Comics, которая занимается созданием детских комиксов. Вместе они к 2001 году намерены представить на суд общественности торговую марку Shrapnel. Со стороны Zombie ожидается игрушка жанра 3D-action, где надо будет играть за огромное чудовище, что-то типа Годзиллы, которое способно лазить по стенам небоскребов, поджигать все, что горит, и подбрасывать автомобили, то есть будет оно во всех отношениях большое и злобное. Для создания графического окружения разработчики лицензировали движок LithTech 2.0 у компании Monolith. Игра будет напичкана анимэ в стиле комиксов от Wild Storm Comics. Эта фирма, кстати, одновременно с выходом игры начнет всячески раскручивать Shrapnel через выпуск комиксов со сходным сюжетом. MG



Deep Space Nine: The Fallen задерживается

Все любители фантастики осознают, насколько непросто предсказать будущее. На самом деле в этом нет ничего замысловатого — гораздо сложнее сделать это точно. Недавно многие попробовали угадать дату релиза фантастической игры Deep Space Nine: The Fallen и даже успешно сделали это (предположив в качестве искомого момента времени конец весны), а создатели — компания Simon & Schuster — перенесли выпуск игрушки на август этого года. Чтобы хоть как-то уменьшить разочарование геймеров, разработчики выпустили несколько картинок из Deep Space Nine: The Fallen. Вдобавок создатели (фирма The Collective) клятвенно пообещали в скором времени открыть официальные сайты игр The Fallen и Dominition Wars, последняя из которых станет стратегией реального времени на основе вселенной Deep Space Nine. Сайты обещают быть под завязку заполненными контентом. MG





Short News

• Компания Red Storm анонсировала выпуск одной из своих игр, который запланирован на август этого года. U.F.S. Vanguard будет стратегией, где вам придется защитить галактику от воинствующей организации The Hierarchy of Man. Первая демонстрация игрушки состоится на выставке E3 этого года.

• Фирма Fiendish Games объявила, что в ближайшем будущем выйдет игрушка Tower of Ancients, представляющая редкий ныне жанр puzzle. Она будет немного напоминать «Тетрис» и скоро

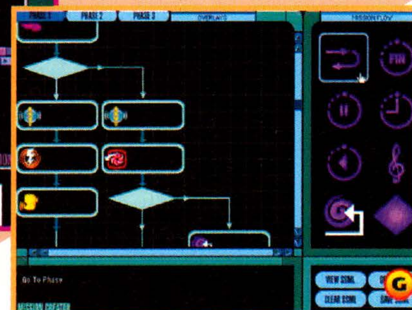


появится на сайте компании (www.fiendishgames.com), откуда ее можно будет безвозмездно скачать.

Навороченное тамагочи от Simon & Schuster

Компания Simon & Schuster (www.simonsays.com) официально анонсировала свою очередную игру в серии Starship Creator. Она будет называться Warp 2, и сами создатели определяют ее как «Star Trek Tamagotchi». Игроки будут создавать и обустраивать космический корабль, учитывая все аспекты этого непростого дела. Изначально будет представлено всего семь классов кораблей Федерации и один класс Klingon, все остальное зависит от геймеров. Детали, оставленные на усмотрение игроков, будут активно влиять на боеспособность космических кораблей. Например, если в казармах вы предпочтете спартанскую обстановку и на каждого члена вашего экипажа предусмотрите по одному квадратному метру жилой площади, моральные характеристики команды снизятся очень быстро, несмотря на то, что вы сможете позволить себе очень многочисленный экипаж. Соответственно, если вы выделите большую квартиру каждому члену команды, это обойдется недешево. После того, как закончите строительство и оснащение космического корабля, можете с его помощью проходить миссии. Можно также сразиться с живым соперником по Internet'у или модему. В данный момент разработками игры Starship Creator: Warp 2 занимается компания Imergy, а релиз намечен на весну. MG





Колдуны и воины активно используют магию и силу

Компания Activision объявила о своем намерении перенести знаменитую фэнтезийную RPG от D.W. Bradley на платформу PC. Случиться это знаменательное событие должно ближайшей осенью. Действия новой игрушки будут происходить в мистическом королевстве Gael Serran, где геймеры, то есть вы, смогут провести более 120 часов непрерывного gameplay'я. Оригинальная игра, по которой собственно и творится Wizards & Warriors, называлась Swords and Sorcery, что хоть и отличается по написанию, по смыслу представляет собой то же самое. Вы будете контролировать группу из шести путешественников на всем пути, конечной целью которого является уничтожение какого-то злого лорда по имени Cet. Для победы над ним вам предстоит найти легендарный Mavin Sword, который народные умельцы умудрились спаять из двух металлов, предварительно благословив один из них и ввергнув в проклятия другой. Единоборства будут происходить по надежной и проверенной системе, называемой Adaptive Time-Phasing, которая позволяет менять скорость течения времени, то есть устанавливать скорость игры от turn-based до real-time. Например, когда вы останавливаете время, чтобы, скажем, выбрать нужное заклинание, все действия в игровом мире также останавливаются. Таким образом, игру можно причислить к пошаговым RPG, но в то же время она понравится и любителям быстрого action'а. В начале, как заведено в RPG, вам предстоит выбрать персонажа. Для этого предусмотрены одиннадцать кланов, в числе которых как традиционные (орки, люди, эльфы и прочее), так и экзотические (как, например, клан мистических слонов). После того как вы определитесь с кланом, можно будет присвоить персонажам разные «роли»: wizard, palladin, ninja, rogue и т. д. В целом все четко по законам жанра. Игровой мир Wizards &Warriors будет населен более чем 300 монстрами, и здесь будет более сотни NPC. Три основных города представляют собой по сути районы Gael Serran, каждый из которых будет иметь обширные прилегающие территории. Предположительные системные требования следующие: Pentium 233 и 64 Мбайт RAM. Wizards & Warriors также будет поддерживать 3D-акселераторы через Direct 3D. MG





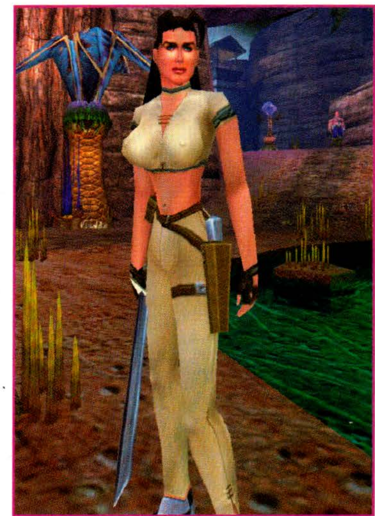


Онлайновая RPG для Linux'a

Компания iEN в конце января вознамерилась воссоединиться с фирмой Worlds Apart Productions, чтобы предпринять смелый шаг — выпустить онлайновую RPG для платформы Linux. Игрушка будет называться The Eternal City 3D и при ее создании будет использован один из бесплатных и общедоступных графических движков. Даже клиентская версия игры будет работать исключительно под Linux. Напомню, что компания iEN в начале этого года уже потрясла общественность сообщением о начале работы над играми для пользователей Linux, число которых неуклонно растет. The Eternal City 3D объединит в себе жанры RPG и симулятор, а действия будут происходить в Древнем Риме. Жители игрового мира будут участвовать в гонках на колесницах, выступать в роли гладиаторов, возглавлять армии и захватывать власть, чтобы установить политический и экономический контроль над местностью. Еще можно будет объединяться в группы по несколько человек, чтобы заниматься исследованиями огромной территории, окружающей Древний Рим. MG

Позиции Лары Крофт на подиуме пошатнулись

Матерыми геймерами и прочими компьютерными маньяками Лара Крофт уже давно определена, как самый популярный игровой персонаж за всю историю компьютерных игр. Однако, согласно показаниям забугорного журнала Details, в данный момент госпожа Крофт столкнулась с серьезнейшей конкуренцией со стороны некой Julie Strain. Новая компьютерная тетка является основным персонажем игрушки F.A.K.K.2 разработчика Ritual Entertainment, которая является новым 3D-action на графическом движке Quake 3 Arena. Julia, которая является анимированной моделью живой женщины, должна спасти свою планету от всяческих сил Зла. Как и Лара Крофт, она видит мир, представляющий собой вселенную Heavy Metal, в перспективе «от третьего лица», что, наверное, и явилось поводом для сравнения двух игровых секс-символов. Картинка прилагается. MG



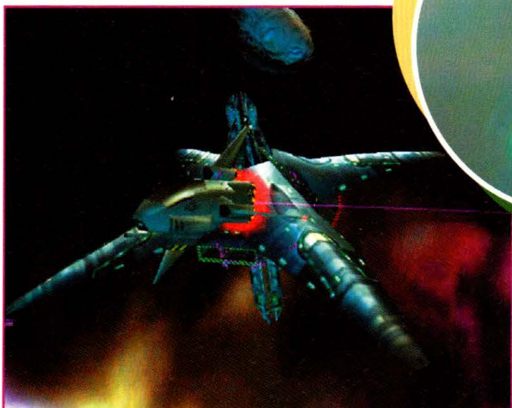
Из FIRAXIS ушел ведущий дизайнер

Фирма FIRAXIS Games объявила, что ее покинул ведущий дизайнер и один из основателей — Brian Reynolds. По каким причинам он это сделал, компания не сообщила. Другой основатель FIRAXIS — Сид Мейер так прокомментировал уход своего коллеги: «Брайан — талантливый дизайнер — и мы желаем ему всего хорошего». Надо отметить, что комментарий в высшей степени содержателен. Ни о каких планах Рейнольдса пока также ничего не сообщается. MG

Microsoft начинает тестирование игры Allegiance

По сообщению Microsoft, началось открытое тестирование игры Allegiance. Чтобы принять участие, было необходимо зарегистрироваться в качестве тестера и скачать соответствующую демку. Вся информация касательно тестирования (равно как и другая полезная инфа по игре) лежит на ее официальном сайте (www.microsoft.com/games/allegiance). Allegiance объединит в себе космический симулятор, где иногда будет управлять командой спецназовцев на земле, то есть получится очередной переделанный X-Com. Релиз ожидается в марте этого года. MG





Short News

- 3DO выпустила игры Army Men 3D (PSX) и Army Men in Space (PC) на территории Европы, начав, таким образом, свою экспансию в этот регион. В ближайшее время здесь планируется релиз BattleTanx, Crusaders of Might and Magic и Midnight in Vegas, а игрушка Player Manager 2000 вообще разрабатывается исключительно для европейского рынка.

- Последняя игра от компании Silicon Dreams, которая называется Dogs of War, обрела своего издателя в лице Take 2 Interactive. Это смешение жанров RTS и action должно появиться в продаже ближайшей весной.

- Фирма Rage Software приобрела разработчика Wayward Design за сумму, превышающую 2 млн английских фунтов. Первой игрой от Wayward в рамках нового альянса станет B17: Flying Fortress — the Mighty Eighth.

- Графический движок Hammer Pixie разработчика Neuron Entertainment в своем развитии достиг стадии альфа-тестирования. Возможно он будет выпущен в «сыром» виде, но компания пока планирует создать на его базе компьютерную игру. Разработчики утверждают, что Hammer Pixie совершит технологический прорыв в индустрии компьютерных игр.

- Игра Kingdom Under Fire разработчика Phantagram обрела своего издателя в лице GoD. Это стратегия реального времени, которая должна появиться в продаже этим летом.

Short News

- Вышел официальный add-on к тактическому симулятору по второй мировой войне Hidden and Dangerous, который называется Devil's Bridge.

- От компании Ion Storm поступила информация, что разработки игрушки Deus Ex закончены и началось тестирование. Возможно к выходу



номера появится еще более оптимистичная информация касательно этой игры.

- В игре Sudden Strike, которая является стратегией времен второй мировой войны, будет миссия, навеянная фильмом «Спасти рядового Райана». Разработчики — фирма CDV Software — сообщили, что действие происходит в Нормандии, где и надо будет спасти солдата.

- Игра, прежде известная нам под рабочим названием Project C, разработчика Larian Studios обрела название Divinity: Sword of Lies. Информацию можно почерпнуть на официальном сайте (http://www.larian.com/Site/Pages/projectc_intro.html).

Детали нового проекта Neocron





Как вы, наверное, заметили, подавляющее большинство современных игр имеют склонность к смешению жанров. В связи с этим создателям становится все труднее определить свою игру, находящуюся в стадии разработки, в какой-нибудь жанр. Так случилось, в частности, с игрушкой Neocron от компании Reakktor (www.reakktor.com). Пока, правда, Neocron считается онлайновой RPG, действия которой будут происходить в XXVII веке в одном из городов будущего. Персонажи этого города будут иметь немного нестандартные характеристики — сила, скорость, развитие, а также показатели нападения и защиты. Кроме того, они могут принадлежать к какому-нибудь социальному классу. Для уничтожения нежелательных элементов в игре планируется большое количество самых разных видов оружия, однако, применять их можно будет исключительно в соответствии с действующим на просторах виртуального мира законодательством. Различные терминалы, установленные повсюду в городе будущего, дадут возможность получить доступ к основным информационным ресурсам, как-то: денежные счета, текущие вакансии и списки товаров, которые можно приобрести в виртуальных магазинах. В любой момент времени можно будет поговорить с другими жителями города, равно как и с NPC, используя для этого окошко чата. В остальном игроки предоставлены самим себе — они могут как осесть в прибыльном квартале, так и пуститься на исследования огромной игровой территории. Бета-тестирование игры Neocron пока намечено на лето, а финальный релиз должен состояться ближайшей осенью. Если вы намерены получить больше информации по Neocron'у, обратитесь на сайт разработчиков, где даже есть специальный форум, в котором можно задать вопросы непосредственно создателям. MG

Сайт игры Summoner расширяется



Фирма Volition основательно проапдейтила свой сайт, посвященный игре Summoner жанра 3D-action/RPG. Появился архив скриншотов (http://www.summoner.com/screenshots.cfm?id=ssotw), куда несколько раз в месяц будут складироваться все появившиеся картинки. Галерея персонажей (http://www.summoner.com/char_gallery.cfm) будет детально описывать всех монстров и героев из Summoner. Пока, правда, там есть только некий Brass Golem, чья трехмерная модель на сайте создана с использованием технологии MetaStream. MG

EA купила права на движок Q3A

Игровой гигант — компания Electronic Arts лицензировала графический движок Q3A у компании id Software. Издатель собирается использовать современную технологию при разработке нескольких игр для PC. В их числе можно отметить игрушку по фильму о Джеймсе Бонде под названием The World Is Not Enough и фантасмагорический 3D-шутер по сказке Кэрролла «Алиса в стране чудес». Обе означенные игры должны появиться в продаже в конце этого года. Другие игрушки, в которых EA планирует использовать современную технологию из Q3A, будут объявлены позже. О технических характеристиках движка Q3A распространяться не буду — думаю, это мало кому интересно, скажу только, что на сегодня это один из самых прогрессивных графических движков, обеспечивающих приличную графику.

QUARK — последователь Omicron'а

Игра The Nomad Soul еще жива в памяти геймеров благодаря, как ни странно, своим достоинствам. В первую очередь это, конечно, оригинальный сюжет, здорово сочетавшийся с продуманным игровым миром. Компания Quantic Dreams в своей новой игре QUARK планирует перенять все самые удачные технологии из недавнего мегахита. Новая 3D-action/adventure будет использовать усовершенствованный графический движок из The Nomad Soul и прочие компоненты, принесшие успех известной игре. Игровой мир QUARK разделен на две параллельные вселенные, одна из которых — что-то похожее на средневековый фэнтези, другая же практически идентична современному Лондону. Главный герой — маленький мальчик, который борется со злом, практически полностью захватившим его родное королевство. В этом непростом деле ему помогают его друзья — представители местной фауны. Его сестра, бедная сиротка, неизвестно как оказавшаяся в Лондоне, вместо того чтобы ходить в школу, вынуждена бродить по городу, разгадывая загадки. Игроки смогут путешествовать одновременно в двух мирах, которые отличаются населяющими их NPC. Файтинг в реальном времени, так хорошо получившийся в The Nomad Soul, в игре QUARK, по всей видимости, тоже будет на высоте. Звери, сопровождающие главных героев всю игру, будут принимать в нем активное участие, причем каждый привнесет в бой свои уникальные возможности. Разработчики всячески поддержат в игрушке QUARK свободу передвижения по игровым мирам, проработав для этой цели нелинейный и даже неразветвленный сценарий. К сожалению, ничего о сроках выхода игрушки пока не сообщается. MG







Вышла Swamp Buggy Racing

Компания Wizardworks выпустила игру Swamp Buggy Racing для PC. Игрушка создана специально для фанатов аркадных гонок, которые отрицательно относятся к такому элементу гоночных симуляторов, как распределение выигранных денег. Swamp Bug Racing не будет также отличаться реальностью всего происходящего в целом и симуляции гонок в частности. В игре, разработчиком которой явилась фирма Daylight Productions, будет две гоночных локации, обе на территории США. Что приятно, создатели предусмотрели наряду с видом «сзади» вид «из кабины». Приятно потому, что в последнее время большинство разработчиков гоночных симуляторов этот вид игнорируют, по моему же мнению, он является самым удобным и даже самым реалистичным. Правда, выбор машинок не очень богат — всего 4 штуки. Дополнительная информация может быть найдена здесь (http://www.wizworks.com/product_art/Swamp_Buggy/Swamp_Buggy.htm). MG





Activision анонсировала онлайновую Star Trek-игру

Компания Activision на недавней конференции, где объявлялись финансовые итоги за третий квартал (Quarter 3), как бы между делом обмолвилась, что следующие два года в ее недрах будет создаваться масштабная онлайновая игра, основанная на вселенной Star Trek. Глобальность проекта подтверждается тем,что в игровом мире смогут одновременно находиться до полумиллиона геймеров. Новая игра, название которой пока не сообщается (очевидно, из-за отсутствия такового) будет разрабатываться фирмой Verant Interactive — создателями онлайновой игры EverQuest. Стоимость разработок, равную $4 млн, компания Activision планирует частично переложить на плечи Sony, причем последняя уже дала на это свое согласие. Месячный account игры будет стоить $9,95, что, в принципе, стало уже стандартом для онлайновых игрушек. Activision также сообщила, что в 2001 году она собирается выпустить четыре игры для PC, основанных на вселенной Star Trek, которые, по планам, должны обеспечить большую часть прибыли фирмы за этот период. Еще было объявлено о соглашении с NOKIA, по которому в телефоны этой компании будет добавлена поддержка онлайновых игрушек от Activision. Пока остается только догадываться, как она будет реализована. В следующие два месяца Activision планирует обнародовать более детальную информацию касательно своих проектов, связанных со вселенной Star Trek. Если это произойдет, мы вам немедленно сообщим. MG

А у нас...

Знаете ли, надоело мне каждый раз начинать этот раздел одним и тем же. Вроде вот у них все хорошо, а у нас не очень, но это ничего, когда-нибудь мы тоже будем крутыми. Можно, конечно, напрячься и высказать оптимистичные пожелания и надежды, но не буду. Вообще ничего не скажу.

Компания 1С, правда, не перестает проявлять некоторую активность. Результатом этого стало пристальное внимание крупных забугорных сайтов ко второй части Дальнобойщиков, которая по-ихнему называется Hard Truck 2. Разрабатывает игрушку наша команда SoftLab-NSK, а издавать, естественно, будет 1С.

Обещается навороченный гоночный симулятор, стоящий по жанровой принадлежности где-то между Need for Speed, серии NASCAR и Driver. Во вторых Дальнобойщиках немаловажное значение имеет стратегическая составляющая. Сценарий будет изрядно разветвленный, равно как и дороги, по которым вам придется ездить. Здесь вам в больших





количествах блюстители порядка и представители мафиозных структур. Вообще, создатели называют свое детище симулятором жизни шофера. Выход игрушки должен состояться очень скоро, возможно к выходу номера это уже случится. Будем ждать.



Российская фирма «Бука» после некоторого затишья выпустила-таки коротенький пресс-релиз, немного приоткрывающий ближайшие планы компании. В конце января удалось достигнуть соглашения с издателем Take 2 касательно игры с рабочим названием «Корпорация Аэропорт», которую на территории России будет локализо-





вывать и издавать «Бука». После выпуска ряда идейно-патриотических квестов и циничных гонок решила плавно перейти к спокойной стратегической игре, главной целью которой является извлечение прибыли из управления аэропортом. Как и во всех бизнес-симуляторах вам придется, начав практически с нуля, расширить подотчетный маленький аэропорт до размеров шикарного международного аэровокзала со всеми атрибутами оного. Разрабатывает оригинальную версию английская компания Krisalis, а мировой релиз состоялся в самом конце января. Локализованная же «Букой» версия должна была выйти через месяц, то есть, наверное, уже вышла.

А вот 10 февраля почтенная фирма «Россия-Онлайн» провела героическое мероприятие под названием «Интернет-Мост». Некоторое количество журналистов, компьютерных бизнесменов и просто модных людей затусовались в два мощных клуба в Москве и Питере («Рио» и «Голливудские Ночи» соответственно) с целью выпить, закусить и посмотреть концерты на широком экране. Выступления музыкантов происходили в Питере и в Москве, те, кто был в Питере, видели местные выступления живьем, а московские — посредством «Интернет-Моста» и наоборот. Выступали коллективы «Лицедеи» и «Вермишель Оркестра» в Питере и Hi-Fi с Blues Hammer Band в Москве. Помимо этого к мосту подключались веселый мужик из офиса в Уфе и два мрачных мужика с пресс-конференции в Иркутске. И если о питье и еде можно отозваться исключительно лестно — постарались люди, ничего не скажешь — то качество самого моста оставило загадочное ощущение. Как вам, например, 18-секундный лаг?.. Типа: «Привет Питер, это Москва, как нас слышно?» — 36 секунд пауза — «Эй, Москва, что вы сказали, повторите!» — 36 секунд пауза — «Как слышно говорю!» и т.д. Неудивительно, что в итоге ведущие общались между собой по телефону. Но, впрочем, первый блин может быть и комом, главное, что начинание хорошее, и музыку лаг слушать не мешал вовсе.

«У нас» все очень круто, и игр выходит очень много, и игры выходят разные, и это хорошо. Это, конечно, неправда, но не все же время писать о плачевном состоянии наших игроделов. MG

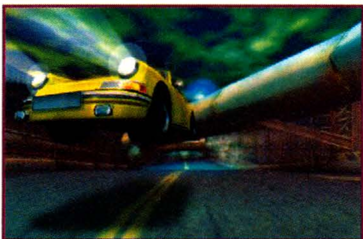
А у них...

У них разработчики и издатели постепенно оправляются после зимней спячки и неспешно приступают к выполнению своих прямых обязанностей по созданию компьютерных игр. В марте должно состояться огромное число релизов, многие из которых имеют все шансы стать мегахитовыми.



GT Interactive, например, осчастливит нас своей космической стратегией Imperium Galactica II, которая заявлена как RTS. Недавно вышедшая демоверсия этой игры побила все рекорды по размеру — она весила около 130 Мбайт, благодаря чему туда удалось впихнуть очень приличную графику. Несмотря на это, по играбельности демка не дотягивала даже до старого Master of Orion. С надеждой на лучшее будем ждать полную версию.

У компании Electronic Arts уже стало традицией в марте каждого года выпускать





очередную игру знаменитой гоночной серии Need for Speed. Этот год не станет исключением — в середине месяца должна появиться игрушка Need for Speed: Porsche Unleashed. Судя по release schedule в один день с этим потенциальным мегахитом должен появиться еще один гоночный симулятор NASCAR 2000 и тоже от EA. Такое решение — выпустить в один день два конкурирующих продукта — очевидно, связано с тем, что армия поклонников серии Need for Speed практически не пересекается с фанатами NASCAR, и те и другие останутся довольны.

Eidos Interactive орелизит две игрушки, которые ожидаются с большим нетерпением. Anachronox представляет собой еще один долгострой (наравне с Daikatana) разработчика Ion Storm, выход которого несколько раз переносился. Вторая очень ожидаемая игра — это сиквел знаменитого Thief'a, который называется Thief 2: The Metal Age. Будем надеяться, что этот продукт не постигнет участь Anachronox'a по части переносов даты выпуска. На одном из наших старых CD была демка Thief 2, которая сразу после выхода на несколько суток приостановила креативный процесс всех редакторов. В общем стоящая демка — очень рекомендую.









Компания Activision обещает порадовать нас 3D-шутером Soldier of Fortune. По предварительным данным, собранным на основании свежей



демоверсии, игрушка будет очень приятная. Здесь можно, например, отстрелить грозному бандиту ногу и посмотреть, как он будет прыгать на оставшейся. Зрелище очень веселое, уверяю вас. Еще можно всяких злых дядек резать ножом, отчего на них будут оставаться полоски светло-красного цвета. Про расчленение трупов я уже не говорю — это надоедает после десяти минут игры. В целом игра обещает быть весьма гуманной и доброй, рекомендованной к использованию даже в детских дошкольных учреждениях.

Еще о гонках. Их в марте ожидается огромное количество, что связано, как мне кажется, с открытием очередного сезона первой «Формулы». Симуляторы Formula 1 в последнее время почему-то стали вещью весьма редкой, но этот недостаток в марте будет исправлен — выйдут сразу две игры: Official Formula 1 Racing 99 от Eidos Interactive и F1 2000 выпустит Electronic Arts. Первая, очевидно, посвящена сезону прошлого года, а вторая — сезону года нынешнего, который как раз в марте и начнется. Кроме гоночных симуляторов, отмеченных выше, еще в начале месяца должен состояться релиз IHRA Drag Racing от компании Bethesda.

Это далеко не все, что разработчики готовят нам в марте. Вот еще несколько игр, которые должны появиться: Croc 2, Star Trek: New Worlds, Majesty, Tiberian Sun: Firestorm, Allegiance, Star Trek Armada, Ultima Online: Renaissance, Warlords Battlecry, Shogun: Total War, Tachyon: The Fringe, Deus Ex и Team Fortress II. MG

Short News

• Acclaim объявила, что будет издавать игру Fur Fighters разработчика Bizzare Creations. В ней, появление которой ожидается весной, вы будуте управлять элитным подразделением разгневанных зверушек, вознамерившихся уничтожить злого генерала Viggo с его армией мутировавших игрушек.

• Компания NovaLogic выпустила внутриигровой видеоролик (ftp://ftp.mureauroad.com/pub/incoming/jetsonsdpdbzz.zip) из игрушки



Tachyon: The Fringe, релиз которой намечен на весну-2000.

• Гигант игровой индустрии — компания Electronic Arts наконец-то открыла официальный сайт своей игры Need for Speed: Motor City (http://207.207.66.178/).

Анонсирован сиквел Alone in the Dark



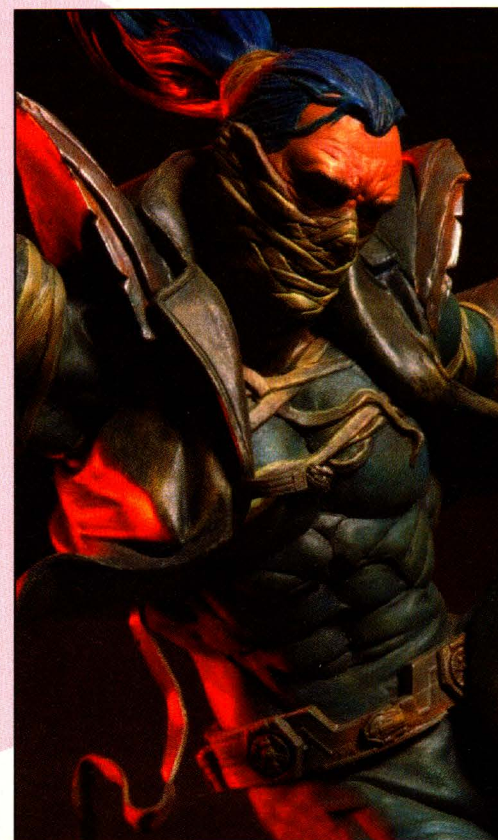


Североамериканское подразделение компании Infogrames недавно сделало официальное объявление касательно того, о чем ходили слухи аж с прошлогодней выставки E3. Знаменитый детектив по имени Edward Carnby возвращается в новом продолжении серии Alone in the Dark. Полное название игры, выход которой ожидается осенью, будет объявлено в ближайшем будущем. Издатель обещает вдохнуть совершенно новую жизнь в ставший уже классическим сюжет. Имея в своем распоряжении лишь фонарь и пистолет, Carnby должен будет найти все необходимое для выживания в недружелюбной среде и для отстрела монстров. Сюжет начинается с банального убийства. Неподалеку от побережья штата Мэн, на таинственном острове Shadow Island был найден труп одного из друзей главного героя. Обстоятельство это так сильно впечатлило Carnby, что он решил сам отправиться на остров с целью разыскать убийц и отомстить. Однако с первых шагов он столкнулся с неизвестными злыми созданиями, которые направили всю свою энергию на то, чтобы помешать Carnby. Игрушка разрабатывается фирмой Darkworks, и, как обещают сами создатели, будет объединять в себе хорошую графику с продуманным разветвленным сюжетом. Будем надеяться, что новая игра еще больше приумножит популярность серии Alone in the Dark и не оскорбит ностальгические чувства геймеров со стажем. MG

Объявлено о продолжении Unreal Tournament

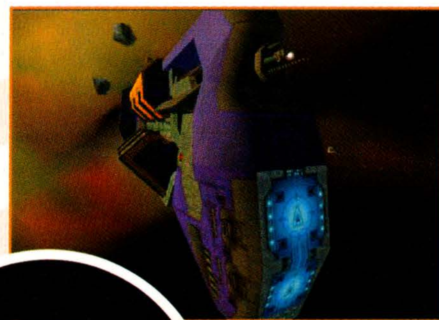


Компания-разработчик Digital Extremes анонсировала свое продолжение игры Unreal Tournament и даже порадовала нас некоторыми предварительными картинками. Игрушка Dark Sector планируется как выгодное сочетание action-элементов, заимствованых из UT, с сюжетом и эволюцией персонажей, свойственными, как правило, онлайновым мирам. Действие игры происходит во вселенной, пережившей одну из глобальных катастроф, в результате чего численность населения значительно поубавилась, а оставшиеся в живых обитают на космических станциях или организовывают небольшие поселения. Миром правят анархия и произвол; некоторые вновь сформированные группировки борются за контроль над природными ресурсами, оставшимися после катастрофы в крайне незначительном количестве. На фоне всеобщего беспорядка нашлись силы разума, которые вознамерились установить контроль над Галактикой. Предпочтя силовой путь решения проблемы, они объявили враждебные фракции злостными преступниками и открыли на них охоту. Игроки будут принимать участие в игре в качестве одного из сторонников «сил разума». Вашей задачей будет сделать максимально головокружительную карьеру в минимально короткие сроки. Как и всякая онлайновая игра, Dark Sector предполагает активное общение между населением игрового мира — вы можете создавать альянсы, синдикаты и прочие союзы. Выяснение отношений будет происходить как в открытом космосе, так и на космических станциях, причем не только «один на один», но и «стенка на стенку». Под игру специально создается продвинутый графический движок, который будет в состоянии реализовать самые современные hardware-технологии. Пока Dark Sector находится на ранних стадиях разработки, и ничего не известно даже о предполагаемой дате выхода. Еще из официального сообщения совершенно непонятно, какое же все-таки отношение Dark Sector имеет к Unreal Tournament. MG

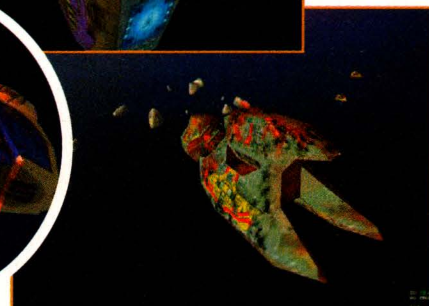


И у Homeworld тоже будет сиквел

Анонсировано первое продолжение хитовой игры Homeworld, которое будет называться Homeworld: Cataclysm. Катаклизмы будут происходить через 100 лет после окончания боевых действий оригинальной игрушки. Игроки смогут командовать дюжиной новых кораблей и разрабатывать новые технологии, которые, в соответствии с законом прогресса, через 100 лет появятся в изобилии. Еще будет 18 сингл-миссий, где придется сражаться против могущественного и зловещено врага, называемого The Beast. Сюжет игры является продолжением сюжета оригинального Homeworld'а. Геймеры будут сражаться в рядах группировки Kiith, которая сохранилась в крайне незначительном количестве, однако мечтает вернуть себе былое могущество. Толчком к боевым действиям послужила находка могучего артефакта, на который стали претендовать очень многие, и в частности The Beast. В Cataclysm'е разработчики планируют немного усовершенствовать игровой интерфейс, добавив в него несколько новых экранов, что если и усложнит управление игрой (и без того непростое), то совсем незначительно. Также появится целый класс кораблей со своим новым оружием и уникальным деревом технологий. В новом классе будут представлены некие Mimic ships, которые могут принимать форму чего угодно — от безобидных астероидов до точных копий космолетов ваших противников. Игровая мультиплейерная система будет поддерживать до восьми игроков одновременно, и можно будет сражаться на новых космических кораблях против старых рас, известных по оригинальному Homeworld'у, равно как и наоборот. Homeworld: Cataclysm будет совершенно самостоятельной игрой и вам не потребуется диск с оригиналом. Кстати, уже открылся официальный сайт, и вот его адрес: www.sierrastudios.com/games/hwcataclysm/. MG







Short News

- Стала доступна скудная информация касательно серии игр Blair Witch, которая создается фирмой Gathering of Developers. Первая игрушка серии выйдет только в августе и будет называться The Blair Witch Project: The Nocturne Chronicles: Rustin Parr.
- Сайт TheSims.com опубликовал небольшую утилиту, позволяющую добавлять в одноименную игру свое собственное лицо с отсканированной фотографии. Разработчики вообще планируют активно поддерживать игру The Sims через выпуск разных бесплатных примочек.



- Корпорация Microsoft спешит похвастаться, что число проданных копий игрушки Age of Empires II: Age of Kings перевалило за миллион.

Wolfenstein возвращается

Он идет. Гроза нацистов по имени William J. «B.J.» Blazkowicz скоро должен порадовать геймеров со стажем своим неожиданным возвращением. Компания Activision анонсировала разработки сиквела к знаменитой игре Wolfenstein 3D, являющейся бесспорным предком всех трехмерных стрелялок. Новый продукт, который обещается к концу этого года, называется Return to Castle Wolfenstein, и, как следует из названия, знаменитый Blazkowicz вернется во вражеские подземелья и снова перебьет злобных фашистов. Создатель древнего оригинала — компания id Software — будет тщательно контролировать все разработки, тем более что ими будет заниматься новая, ничем пока не отметившаяся команда Gray Matter Interactive Studios. Правда, новой ее назвать можно с большой натяжкой, так как она состоит в основном из бывших сотрудников фирмы Xatrix Entertainment — создателя игр Kingpin и Redneck Rampage. Уже сегодня разработчики полностью уверены, что игра придется по вкусу любителям 3D-шутеров из-за своего знаменитого предшественника. Можно ожидать с большой вероятностью, что она будет создана на графическом движке Quake 3 Arena. Таким образом, это уже четвертый анонсированный проект, который будет использовать современную графическую технологию от id. Более подробных деталей игры Return to Castle Wolfenstein пока нет. То же самое можно сказать и о картинках, которые в ближайшем будущем даже не предвидятся, поэтому, чтобы освежить в памяти оригинал и пробудить ваши ностальгические чувства, посмотрите на скрины из старого Wolfenstein 3D. MG





Short News

- Фирма Сида Мейера Firaxis сообщила, что теперь система покупки игр по Internet на www.firaxis.com поддерживает международные заказы. Спешите воспользоваться.
- Ожидающим с нетерпением игру Daikatana будет приятно узнать, что на сайте создателей Ion Storm (www.ionstorm.com) появился скринсейвер с персонажами. Интересно, где же сама игра?
- SouthPeak Interactive затронула ностальгические чувства многих геймеров, выпустив игрушку, где можно играть вмногером за одним компом. Это мультиплейерная RPG, в которой принимают участие до четырех человек. Называется она Blaze and Blade.
- Разработчикам игры Ultima IX: Ascension, видно, окончательно надоели постоянные напоминания о «глюкавости» своего творения. Поэтому они приняли волевое решение и закрыли форум на официальном сайте игрушки.
- Компания Shrapnel Games объявила, что продукт Armies of Armageddon: Wargame Development Kit 2K ушел в золото и появится на прилавках магазинов в самом начале марта.
- Сингапурские власти в лице местного министерства культуры запретили продажу игры Half-Life и всех ее модификаций. Причина стандартна — в игрушке слишком много насилия. Компания Sierra никак на это не отреагировала.

ТЕНЬ ОТЦА МЕЙЕРА

Любителям стратегий он известен по таким играм, как Colonization, Civilization II и Alpha Centauri. Наверняка помнят его имя и поклонники квестов, у которых оно ассоциируется с Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender, Return of the Phantom и Dragonsphere. И уж, конечно же, вряд ли найдется хотя бы один мало-мальски серьезный геймер, который вообще не слышал бы этого имени. Речь о Брайане Рейнольдсе (Brian Reynolds) - одном из легендарных дизайнеров, вплоть до последнего времени работавшего с Сидом Мейером в компании Firaxis. Уйдя с недавнего времени в свободное плавание, Брайан надеется достичь вершин игрового Олимпа. Однако почему бы нам не обернуться назад и не посмотреть на тот путь, который он проделал, как разработчик хитовых компьютерных игр? Путь этот, надо сказать, весьма интересен.

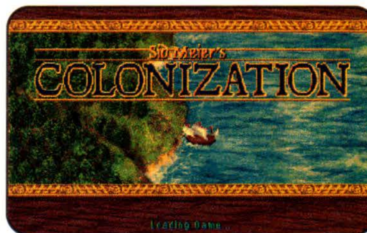
Петр Давыдов

Как философ Рейнольдс в компьютерные игры подался

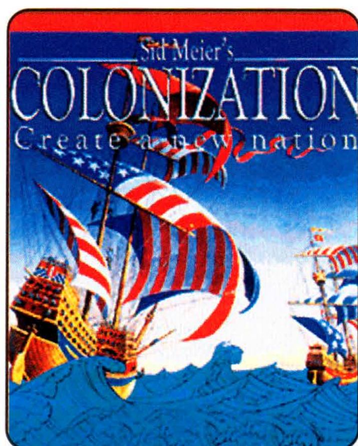
Прежде чем начать карьеру в компьютерно-игровой индустрии, Брайан изучал философию в солнечной Калифорнии. Однако учеба не была ему в радость, к тому же жизнь в дорогом квартале на $9000 в год казалась настоящим испытанием. В конце концов, наш герой понял, что все это не для него, даже несмотря на неплохую перспективу найти у себя в штате подходящую работу. «Нет, ФИЛОСОФИЯ — ЭТО НЕ МОЕ», — сказал себе Брайан и решил кардинально изменить что-то в своей жизни, попробовать начать все заново в каком-то другом месте.
Вспомнив, что когда-то очень любил заниматься программированием компьютерных игр, он решил заняться этим профессионально. Приобретя в ближайшем магазине по продаже программного обеспечения книжки по DOS'у и компилятор Microsoft C 6.0, Брайан задался целью повторить графику и звук таких любимых им игрушек, как Ultima 6 и Populous. Работая над этим, он с каждым месяцем все больше и больше увлекался самим процессом и все меньше учебой. В общем, через какое-то время демка, дающая представление о его возможностях, была готова. В ней присутствовали VGA-графика, анимация и даже поддержка Adlib-совместимых звуковых карт. Причем все это было сделано вручную, без приобретения каких-либо дополнительных библиотек. Готовую демонстрационную версию Брайан отправил в Origin и MicroProse. Ждать пришлось недолго. Очень скоро из MicroProse пришел ответ — они готовы распахнуть перед ним свои двери.
Придя в MicroProse, Брайан Рейнольдс был прежде всего поражен атмосферой доброжелательности, царившей в компании. Ему предстояло работать среди интересных творческих людей, среди которых он оказался самым молодым сотрудником — Брайану было всего 23 года, тогда как средний возраст коллег был лет на семь старше, что обещало зрелое и профессиональное отношение к своей работе.
Сразу после своего прихода Рейнольдс был назначен ведущим программистом проекта. Его первой игрой стал Rex Nebular and Cosmic Gender Bender — лучший квест, когда-либо выходивший из стен MPS LABS. Следующей была Return of the Phantom, сценарий для которой был написан Реймондом Бенсоном (Raymond Benson), переквалифицировавшегося в дальнейшем в официального писателя новелл о Джеймсе Бонде. Помимо этих двух игр, Брайан занимался также библиотеками и небольшим участком кода для Dragonsphere — последней MicroProse'овской адвенчуры. Дизайнером игры был Доуг Кауфман (Doug Kaufman), который в дальнейшем не забудет своего коллегу и присоединится к его работе вначале над Civilization II, а затем и над Alpha Centauri.
Но вернемся немного назад. После Dragonsphere Рейнольдса перебросили на Colonization, где он наконец-то получил возможность попробовать свои силы в качестве дизайнера. Работая бок о бок с легендарным Сидом Мейером, Брайан старался чему-то научиться у мастера, переняв богатейший опыт старшего товарища. При этом, будучи ведущим дизайнером проекта, основные идеи игры он вырабатывал сам, по ходу дела занимаясь также и программированием. Что до Мейера, то последний приложил немало усилий к тому, чтобы сбалансировать игровой процесс, сделав Colonization по-настоящему живой и динамично развивающейся



А вот и он, легендарный Брайан Рейнольдс.

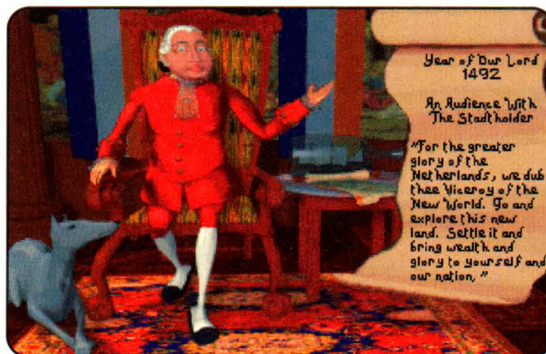




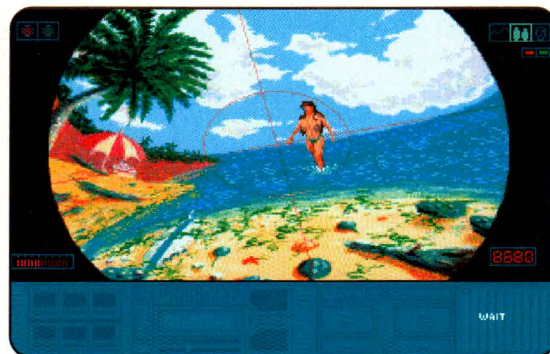


Вперед, к новому миру!

игрой. К тому же, Сид уделил массу времени самому Рейнольдсу, объясняя ему свои принципы программирования и дизайна. Словом, для нашего героя этот проект стал поистине переломной вехой на пути в большую жизнь. В том числе и потому, что именно во время работы над Colonization Брайан познакомился со своей будущей женой. Это произошло на регулярно в то время проводимом коллегами из MicroProse «Чемпионате по Живой Ролевой Игре» в Вашингтоне, где порядка восьмидесяти человек собирались в каком-либо отеле и на целые выходные забывали о своей настоящей жизни. Каждый перевоплощался в определенный образ (с заданными характеристиками и возможностями), стараясь решить поставленную ведущим задачу. В тот раз играли в «Трех мушкетеров». Брайану досталась роль французского короля Луи XIII, а его будущей супруге — роль фрейлины при дворе. Так и познакомились.
Свадьбу сыграли в конце августа 1994 года, за месяц до выхода Colonization. Так что медовый месяц продолжался всего неделю, хотя, учитывая напряженнейший рабочий график, многие коллеги поражались даже возможности выкроить эти семь дней. Впрочем, впереди новобрачных ждала целая жизнь... Но тогда, сразу после короткого медового месяца, супруга Рейнольдса вынуждена была уехать по контракту за границу, так что последний месяц работы над Colonization Брайан провел в гордом одиночестве. Что, впрочем, с точки зрения руководства MicroProse, было только к лучшему.



Это не Брайан Рейнольдс. Это просто мужик какой-то. Именно он вводит вас в курс дела в начале «Колонизации».



Такая вот шаловливая была игрушка Rex Nebular. Весьма бойкая и удивительно удачная смесь Larry и Space Quest'а. Жаль, MicroProse не стала развивать свои квестовые начинания.

Вскоре у Рейнольдсов родился их первый сын. Это произошло в октябре 1995 года, через шесть месяцев после начала работы над Civilization 2. Столь радостное событие, разумеется, не могло не повлиять на ход разработки — Брайан даже утверждает, что благодаря небывалому творческому подъему ему в голову пришли некоторые весьма интересные идеи.

«Нет, ФИЛОСОФИЯ — ЭТО НЕ МОЕ», — сказал себе Брайан и решил кардинально изменить что-то в своей жизни.

Младший сын родился двумя годами позже, тоже в октябре. Это было более спокойное время, когда Рейнольдс, уже работая в Firaxis, отдыхал вместе с коллегами в ожидании начала работы над Gettysburg.

Впрочем, вернемся к Civilization 2. В работе над этим проектом Сид Мейер не принимал уже практически никакого участия, если не считать двухчасового разговора с Рейнольдсом в самом начале разработки. Дизайн и идеи всецело принадлежали Брайану, который до сих пор очень благодарен Сиду за то, что тот с доверием отнесся к его попытке создать ремейк одной из самых выдающихся стратегий всех времен и народов. Как можно судить сейчас, доверие это Рейнольдс с честью оправдал — в результате мы получили замечательное продолжение, в которое с удовольствием играли как завзятые поклонники первой части, так и новички, впервые познакомившиеся с «Цивилизацией». Можно долго размышлять над природой успеха, всегда сопутствующего Брайану Рейнольдсу, но лучше всего его объясняют, наверное, те принципы, которые наш герой считает основополагающими. Это прежде всего необходимость играть в собственную игру все то время, пока она находится в разработке. Если создатели забывают об этом, то никогда не выпустят что-либо СТОЯЩЕЕ.
«Нужно любить свое детище и работать над ним так, словно делаешь игру для себя», — говорит Брайан. И с ним сложно не согласиться, поскольку это действительно так. Однако в то время как одни лишь твердят об этом, люди, вроде Рейнольдса, действительно следуют этому незыблемому принципу.
Впрочем, не менее важны его дизайнерские и организаторские способности. Каким бы странным ни показалось кому-то данное утверждение, но эти два таланта всегда должны идти в одной упряжке. Необходимо чувствовать весь процесс целиком, ибо именно от руководителя проекта зависит в конечном итоге согласованная работа команды. Хотя бы для того, чтобы избежать множества проблем, когда подойдет срок выхода игры, — необходимо с самого начала четко представлять свои силы и оставаться реалистом. В противном случае благими намерениями будет вымощена дорога в ад. И Рейнольдс прекрасно понимает это, благодаря чему каждая его игра становится настоящим хитом, надолго удерживая призовые места в чартах. Что, в общем-то, неудивительно, когда человек делает свое дело с душой.
Можно еще очень долго рассказывать об этом легендарном человеке, но журнальная площадь, к сожалению, ограничена. Остается только выразить некоторое сожаление по поводу его ухода из Firaxis. Причины этого не разглашаются, в силу чего не совсем понятно, чем именно в ближайшее время займется Брайан. Впрочем, как бы там ни было, хочется искренне пожелать ему успеха во всех будущих начинаниях. Ведь новые хорошие игры — это и в наших с вами интересах. MG

Можно долго размышлять над природой успеха, всегда сопутствующего Брайану Рейнольдсу, но лучше всего его объясняют, наверное, те принципы, которые наш герой считает основополагающими. Это прежде всего необходимость играть в собственную игру все то время, пока она находится в разработке.

P.S. В подготовке статьи были использованы материалы от наших коллег из IGN. (www.ign.com)



Не верьте названию игры и больше разглядывайте мелкие буквы. На самом деле SID MEIER почти никакого отношения к Alpha Centauri не имеет, а вот мелко приписанный внизу Brian Reynolds — самое непосредственное.

В ГЛАВНОЙ РОЛИ:
Лула

Империя страсти 2

Лула возвращается...



Признайтесь же, вы скучали без сексапильной предприимчивой дамочки — Лулы? Мы расстались с ней в ее могущественной империи после того, как завладели всей индустрией секс-развлечений на грешной Земле. Но разлука не бывает вечной и Лула возвращается к нам...



Мы попадаем в не слишком отдаленное будущее. Окраина вселенной, где еще не ступала нога человека. Но нет, вам не придется заниматься исследованием пространства, вместо этого вам отведена роль Клопа, который будет искать Лулу.

А Лула, тем временем, сделала великолепную карьеру и успешно управляет планетой "Удовольствие 6". А что обычно случается с везучими людьми? Им начинают завидовать. В данном случае этот завистник — заурядный парень Пимператор, который оказывается незаурядным злодеем и начинает строить всякие козни.



Так, что кидайте свои Клоповые вещи в корабль и вперед на поиски...

Вперед, навстречу приключениям и странствиям:

- 6 загадочных приключений в 25 потрясающих местах;
- 3 огромных космических корабля и 17 дополнительных модулей к ним;
- 12 отсеков на вашем космическом корабле;
- 4 галактики с 40 планетами для исследования...

Полные интриги, волнующие встречи:

- 40 минут эротического видео;
- 8 искушений с 10 сладострастными развязками;
- красные комнаты для уединений;
- 3 разновидности клиентов с 5 любимыми позами у каждого;
- кибер-девочки на любой вкус;
- 19 мест для времяпрепровождения - казино, сады удовольствий, стриптиз-клуб ...

"Лула - культовая фигура 21-го века"
Penthouse Germany, 7/99

Самые разные забавные устройства:

- 103 забавные детали оборудования и мебели;
- чистящие роботы; шпионские сканеры...

Опасности на каждом шагу:

- 8 опасных вражеских кораблей;
- 9 типов разрушительного оружия;
- потрясающая финальная схватка с Пимператором...

Прекрасная графика и динамика игры:

- полностью трехмерные перспективы из кабины корабля;
- динамические световые эффекты;
- поддержка 3D акселераторов...



адрес в Интернете:
www.russobit-m.ru
e-mail: russobit-m@rosmail.ru

По вопросам оптовых закупок обращайтесь
в коммерческий отдел "Руссобит-М":
тел.: (095) 965-05-20
факс: (095) 965-06-01









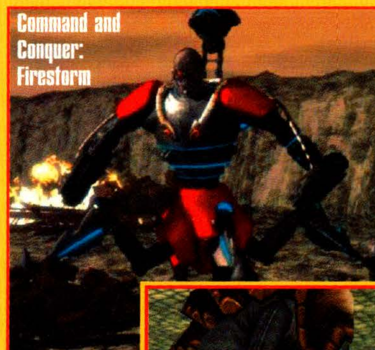
ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

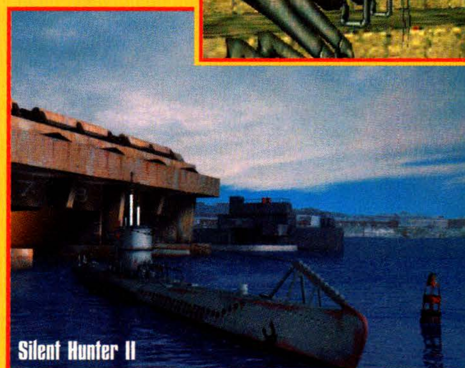
28 марта 1884 года в английской колонии Золотой Берег (ныне Гана) родился славный мальчик Квамин Нсетсе Бреси-Андо. Детство юный Квамин Нсетсе провел с родителями в небольшой хибаре на окраине Аккры, столицы колонии. Жили они небогато, злые колониальные власти злобно терроризировали местное население, но была у Квамина Нсетсе мечта: очень хотел он купить компьютер и поиграть в третью «Кваку». И неважно, что на дворе только-только наступил 1900-й год, неважно, что колониальные власти злобно злобствовали, а до изобретения компьютера было еще ой как далеко. Неважно. Когда друзья Квамина Нсетсе в школе смеялись над его светлой мечтой, говорили, мол, какая третья «Квака», одумайся, она ж еще только через сто лет будет, давай лучше в футбол поиграем, юный Бреси-Андо убегал домой, забирался под одеяло и мечтал, как он будет убивать злых монстров в «Кваке».

Справедливости ради отдадим должное прозорливости друзей Квамина Нсетсе: ни в какую третью «Кваку» поиграть сему великому человеку так и не довелось. Вместо этого он в 1932 году, назло злобным колонизаторам, основал в Гане православную церковь. Множество свободолюбивых ганцев (не путать с гонцами) сразу же переметнулось из навязанной колонизаторами методистской веры в новую свободную Церковь Ганы. Но не остановился на этом Квамин Нсетсе. Он принялся распространять веру на весь африканский континент, начав с близлежащей Нигерии. Такой неспокойный был Квамин Нсетсе Бреси-Андо, жизнелюбивый и энергичный товарищ.

Но вот в «Кваку» ему поиграть так и не довелось. И даже узнать о ней ничего не получилось. Так и умер Квамин Нсетсе в полном неведении касательно этой великой игрушки. А все потому, что не было тогда журнала MegaGame, и не было рубрики «Предварительный просмотр». Если бы этот журнал в те времена был, то прочел бы в нем Квамин Нсетсе все про третью «Кваку» и успокоился. Ан не вышло. Такая вот грустная история.

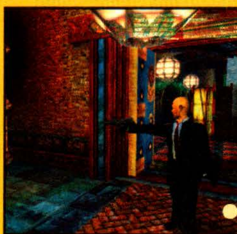

Command and Conquer: Firestorm


Atriarch


Silent Hunter II

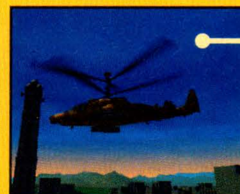
СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...



Hitman: Codename 47

Для тех, кто не гонится за количеством трупов, а старается убирать жертву с одного выстрела, не поднимая при этом на воздух полквартала, не пуская под откос поезд и не взрывая самолет, и предназначена новая игра.



Enemy Engaged: Comanche Hokum

Empire Interactive, являясь автором весьма приметного симулятора Enemy Engaged: Apache Havoc о жизни вертолетов AH-64D Apache и Mi-28 Havoc B, не устояла перед искушением и готовится выставить на ринг сиквел — Comanche Hokum.

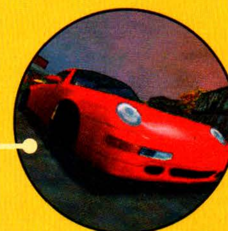
Pompei

Итак, пункт первый —Помпеи, 20 августа, 49-й год нашей эры. До гибели города осталось всего четыре дня. Чем ближе к Везувию, тем больше какая-то неясная тревога овладевала Адрианом. Ни частые побелки, ни яркое солнце не могли одолеть въедливую копоть: спящий вулкан постоянным дыханием напоминал людям о своей грозной разрушительной силе...



Need For Speed: Porsche Unleashed

Любите ли вы творения Порше так же преданно и беззаветно, как люблю их я? Даже если и нет, как много все же слилось в этом названии для сердца геймера...



Яволь, фрегатенкапитен!

Silent Hunter II

Роман Шиленко

Игры, посвященные подводному флоту, выходят крайне редко, между собой не конкурируют, и, возможно, поэтому любители жанра успевают с чувством и с толком пройти их от начала до конца. Red Storm Rising, Silent Service, Aces of the Deep, Wolfpack, Silent Hunter, Jane's 6881 плюс еще две-три забытых мной игры — вот, собственно, и все семейство симуляторов подводных лодок. Но весной 2000 года в нем ожидается качественное пополнение в виде Silent Hunter II. Вообще, SSI, похоже, всерьез вознамерилась выбиться в лидеры по части военно-морских игр. Судите сами: менее чем за год, кроме SH2, вышли или скоро выйдут еще три проекта, в которых компания выступила либо разработчиком, либо издателем: Fighting Steel, Harpoon 4 и Destroyer Command. Похвальная приверженность.

Если SH1 проходил в Тихом океане и состоял в погонях американских субмарин за японскими кораблями, начиная с событий у Перл-Харбора и до облома высадки советского десанта на берегах Страны Восходящего Солнца в 1945, то местом действия SH2 выбрана Северная Атлантика, то есть теперь вы вступаете в немецкий Kriegsmarine и пускаете на дно корабли янки и бритишей. Я уже мстительно потираю ручки из-за того, что дэбилз по ту сторону океана никак не усвоят, кто сыграл решающую роль во Второй мировой, и во всех симуляторах упорно игнорируют СССР. В ответ на это поразительное хамство я везде, где только можно, играю за немцев, поэтому вы поймете мою радость по поводу выхода SH2.

Корабли прорисованы настолько тщательно, что на спасательных шлюпках легко различимы отдельные доски! Погодные, световые и пиротехнические эффекты, как всегда, на высоте.

Кампания разбита на куски, соответствующие определенным периодам Второй мировой, при этом военная техника, вооружение, число и маршруты конвоев, тактика изменяются. Из миссии в миссию переносятся состояние и тип вашей подлодки, боезапас, опыт команды, список достижений. Среди полезных дополнений к кампании замечены дозаправки топливом в открытом море (gooood!) и расширенный список вариантов встреч с кораблями (состав, численность, классы, etc). Когда надоест кампания, можно переключиться на исторические и одиночные миссии, среди которых будут охота за конвоями, патрулирование, наезды на большие корабли и субмарины противника, разведка, свободное плавание и стратегическое бегство от превосходящих сил врага. Если кому и это надоест, то в составе игры обещаются редактор и мультимедийная энциклопедия кораблей и морской авиации времен Второй мировой.

Авторы очень хотели добиться исторической точности. Они перерыли горы книжек, посетили ряд американских и европейских музеев, облазили и сфотографировали до последней заклепки несколько экземпляров немецких подлодок, подключили к проекту немецких ветеранов-подводников, самым интересным из которых был Эрих Топп. Он пошел в подводный флот в 1937, за четыре похода потопил семь кораблей (шесть чужих суммарным водоизмещением 37000 т и свою собственную подлодку), но не особо расстроился, в 1941 утопил американский корабль USS Reuben James, много чего пустил ко дну в последующие годы, мимоходом с еще одним товарищем изобрел тактику «волчьей стаи», весной 1945-го получил под командование новую подлодку класса XXI, а когда война кончилась, увел лодку



Давно, давно у меня чесались руки влезть в какую-нибудь U-48 и пойти пускать ко дну английские и американские посудины.

Паспорт

Silent Hunter II

Жанр: симулятор подводной лодки

Разработчик: Aeon Electronic Entertainment

Издатель: SSI

URL http://www.ssionline.com

Дата выхода: второй квартал 2000 г.

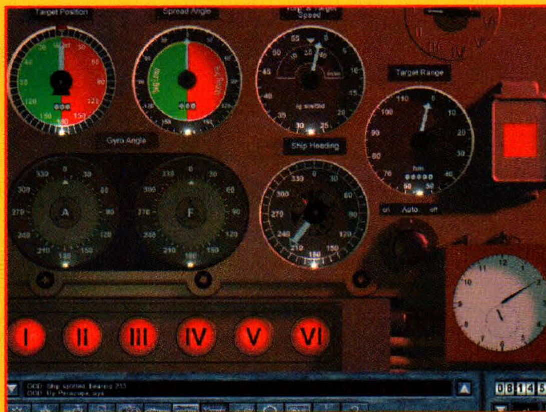


Фрегатенкапитен Kriegsmarine, а затем контр-адмирал западногерманского ВМФ Эрих Топп был главным консультантом игры, несмотря на то, что во время Второй мировой войны угробил немало американских кораблей.





Авиация играла огромную роль в войне с подлодками. 56% загубленных субмарин приходится на ее долю.



Торпедный интерфейс выглядит весьма бледно, зато разработчики могут теперь похвалить себя за проявленный реализм.



Авторы перерыли горы книжек, посетили ряд музеев, облазили и сфотографировали до последней заклепки несколько немецких подлодок, подключили к проекту немецких ветеранов-подводников.

в Норвегию, где благополучно сдался. Через 13 лет вступил в западногерманский флот и дослужился до звания контр-адмирала, теперь вот консультирует разработчиков игр.

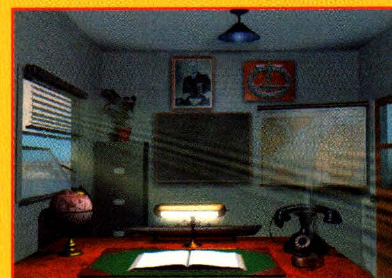
Подводный флот союзников представлен десятью классами лодок: Narwhal, Tench, S, Salmon, Gato (самая-самая из их подлодок) и т. д., причем, если в одиночной миссии вы можете выбрать любой понравившийся класс, то во время кампании классы становятся доступны исключительно по мере изобретения. Классификация немецких не слишком внятная, есть много вариантов, отличающихся друг от друга запасами топлива и торпед, количеством и расположением торпедных аппаратов, типом двигателя, скоростью и т. д. На моделях лодок авторское стремление к реализму не остановилось. Наоборот, в игре в исторически правильные сроки появляются знаменитые изобретения и события: высокоточный радиопеленгатор 1942 года, позволявший кораблям конвоя определять количество и направление подводных лодок в радиусе 12 миль, успешные атаки хакеров Ее Величества на коды германского флота, эффективные радары наземного и воздушного



базирования для отслеживания морских целей, ложные цели для торпед, противолодочные бомбардировщики Wellington, ввод в строй которых в четыре раза снизил потери конвоев (адмирал Дениц тогда отдал глючный приказ подводникам не делать экстренного погружения при виде бомберов, а стрелять по ним, в результате чего 56 немецких подлодок отбросили коньки только за последующие два месяца). Немецкие инженеры тоже не сидели сложа руки и изобрели акустическую торпеду, антирадарное резиновое покрытие, детектор радаров противника, другую систему кодов (ее потом все равно крякнули), быструю гидравлическую систему подачи торпед, электрическую подводную лодку. Все вышеперечисленное не станет очередным ничего не значащим фоновым событием, а окажет непосредственное влияние на ход игры.

Для управления подлодкой существует всего-навсего 13 экранов, связанных с 13 частями лодки. Самая главная, конечно, рубка, где игрок контролирует глубину, скорость и направление движения. В надводном положении гораздо удобнее управлять движением, высунувшись из люка башни, так как оттуда виден весь горизонт своими глазами или через бинокль. Пульт пуска торпед срисован с настоящего немецкого S3 и состоит из сплошных кнопок, что реалистично, но скучновато. Наведение на цель заметно усложняется, так как сперва необходимо собрать информацию о будущей жертве (курс, скорость, дальность), а делать это приходится опираясь на интуицию, риски перископа и «авось», скормить ее компу и быстро нажать на нужную кнопку, пока информация не устарела. Скорострельная 88-миллиметровая палубная пушка поможет в деле истребления беззащитных транспортов, правда, при стрельбе на большие расстояния не всегда можно будет отличить недолет от перелета, зато ручки подъема и поворота пушки крутятся натурально. К перечисленным добавляются экраны управления сонаром, радаром, перископом, карта, радиорубка.

Главное отличие SH2 от своего предка состоит в переходе к полностью трехмерному внешнему миру в режиме 800x600. Корабли прорисованы настолько тщательно, что на спасательных шлюпках легко различимы отдельные доски! Погодные (туман, облака, шторм), световые и пиротехнические эффекты, как всегда, на высоте. Вода моделируется достаточно



тщательно. Если в нее что-либо упало, то получается не только «бульк» в динамике, но и расходятся круги. Звуковое сопровождение не отстает от графики, и первое место, где оно используется, это сонар. Часто юзая его, игрок сможет научиться по шуму определять тип корабля, как заправский акустик. Из остальных эффектов особенно удачны корабельный колокол, возвещающий о погружении, и всяческие «яволь, фрегатенкапитен» со стороны членов экипажа (хотя я как



На время игры в Silent Hunter II вы зачисляетесь в немецкий Kriegsmarine и будете воевать в Северной Атлантике.

вспомню вопли «ай-ай, сэр» на любое мое действие в Silent Service, так рука тянется вырубить колонки). Музыки в игре нет, да и не место ей в симуляторе, но заставку и промежуточные ролики обещают хорошо сопроводить в плане звука. Если они поставят что-нибудь отличное от Das Boot группы U-96 (одна из самых знаменитых лодок в Kriegsmarine, кстати), то я их не пойму.

Одну радость разработчикам обломил Эрих Топп — multiplayer. Наслышанные о тактике «волчьей стаи» авторы уже предвкушали охоту вмногером за конвоями, как вдруг консультант им объявил, что в составе реальной «стаи» лодки располагались на расстоянии, как минимум, в 80 километров и общались только через штаб на земле. В принципе много-пользовательский режим еще имеет шанс появиться в аркадном исполнении, но все усилия сейчас направлены на идею electronic battlefield, то есть возможность использования в одном виртуальном пространстве техники из разных симуляторов. В данном случае речь идет о связи SH2 с Destroyer Command. SSI, судя по всему, не имеет в своем составе отдела по придумыванию отмазок для задержки игр — у нас есть все шансы получить в руки очень достойный симулятор. MG



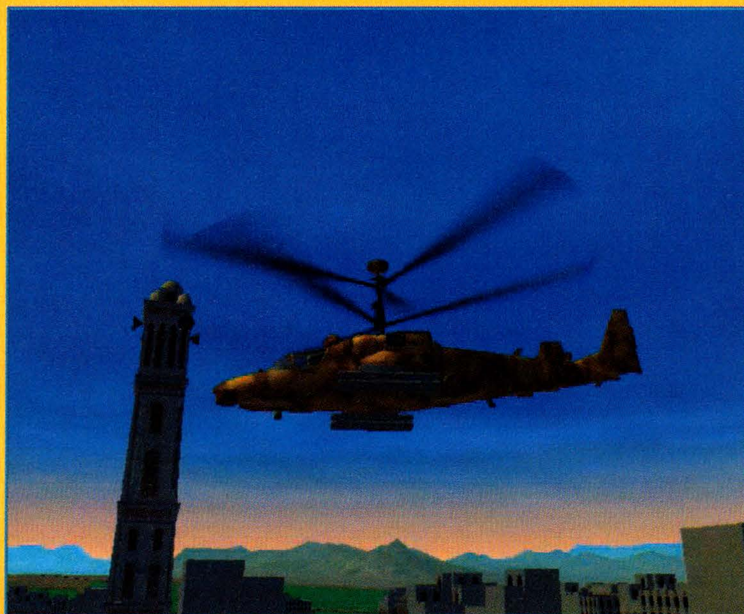
Первым делом — вертолеты

Enemy Engaged: Comanche Hokum

Собранием ведущих мировых симуляторостроителей решено весной-летом 2000 года организовать глобальное наступление со всех сторон на рынок вертолетных симуляторов. Предполагается, что геймеры будут едва успевать пересаживаться из одной боевой машины в другую, уже не задумываясь о такой прозе жизни, как работа, учеба, сон и еда. Судите сами, в недрах NovaLogic тайно от всех паяют четвертого «Команча», старушка MicroProse вспомнила о своих корнях и достраивает Gunship!, где-то на подходе KA52 от GT Interactive. Empire Interactive, являясь автором весьма приметного симулятора Enemy Engaged: Apache Havoc о жизни вертолетов AH-64D Apache и Mi-28 Havoc B, не устояла перед искушением и готовится выставить на ринг сиквел — Comanche Hokum.

Роман Шиленко

Ка52 заметно отличается от Mi-28, прежде всего это касается двойного винта, расположения кресел и более современной начинки кабины. Винт, по мнению конструкторов КБ Камова, обеспечивает большую маневренность, а параллельная схема сидений — лучшее взаимодействие членов экипажа. На это у инженеров КБ Миля (вы, наверное, в курсе жесткой конкурентной борьбы между двумя отечественными вертолетостроителями) есть контраргументы: при маневрах, связанных со значительными перегрузками, лопасти двух винтов могут нечаянно пересечься, схема сидений «бок о бок» ограничивает пилоту обзор, а система катапультирования, помимо спасения экипажа, может поразить отстреливаемыми винтами другие



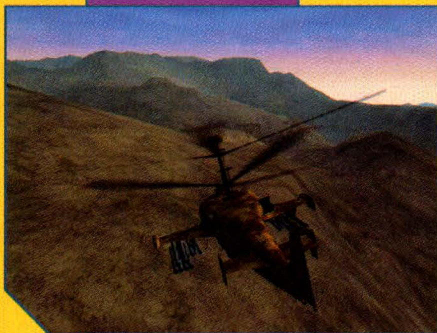
На ковре-вертолете мимо радуги мы летим, а вы ползете, чудаки вы, чудаки.

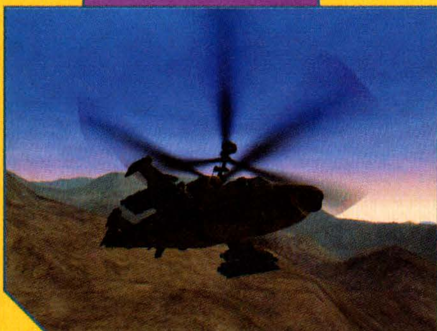
Паспорт

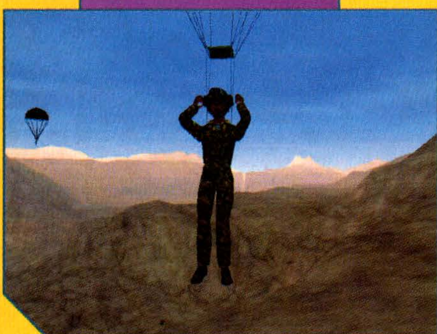
Enemy Engaged: Comanche Hokum

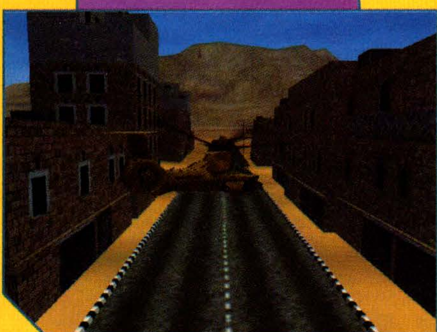
Жанр: вертолетный симулятор
Разработчик: Razorworks
Издатель: Empire Interactive
URL http://www.empire.co.uk
Дата выхода: весна 2000 г.

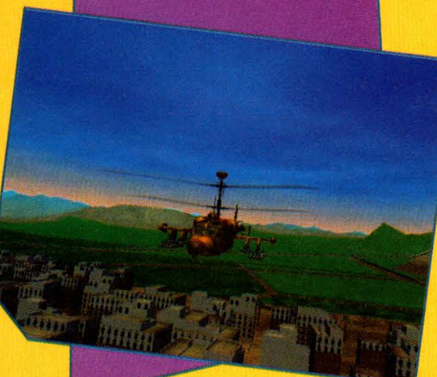












машины в строю. Как бы там ни было на самом деле, но у нашей стороны есть что выставить в XXI веке. На вооружении у Ка52 стоит 30-миллиметровая пушка с двумя видами боекомплекта: обычным и high explosive, ракеты «воздух-воздух» «Игла», противотанковые управляемые ракетные снаряды «Вихрь», 80- и 130-миллиметровые FFAR'ы. Насколько игровой вариант RAH-66 Comanche лучше Apache, сказать трудно, поскольку авторы решили немного пофантазировать с родной техникой и добавить туда некоторые пока несуществующие или нерабочие технологии. В частности, нахваливается защита stealth, якобы позволяющая «Команчу» в режиме максимально скрытного полета (с убранными вооружением, шасси и без дополнительных крыльев) быть на радарах в несколько сот (!) раз менее заметным, чем ракета HellFire. Песнопения о крутизне американских военных технологий после провала в войне с Югославией не вызывают доверия. «Команч» будет вооружен 20-миллиметровой пушкой, «Стингерами» для борьбы с воздушными целями, двумя видами HellFire'ов и двумя видами FFAR'ов для поражения наземных объектов. Как видите, вертолеты несколько разнятся по своему предназначению. Если Ка52 — боевой вертолет с солидным вооружением, то «Команч» призван играть скорее партизанскую роль, то есть его удел — разведка. Впрочем, фантазия авторов способна уравнять шансы этих машин в личной встрече.

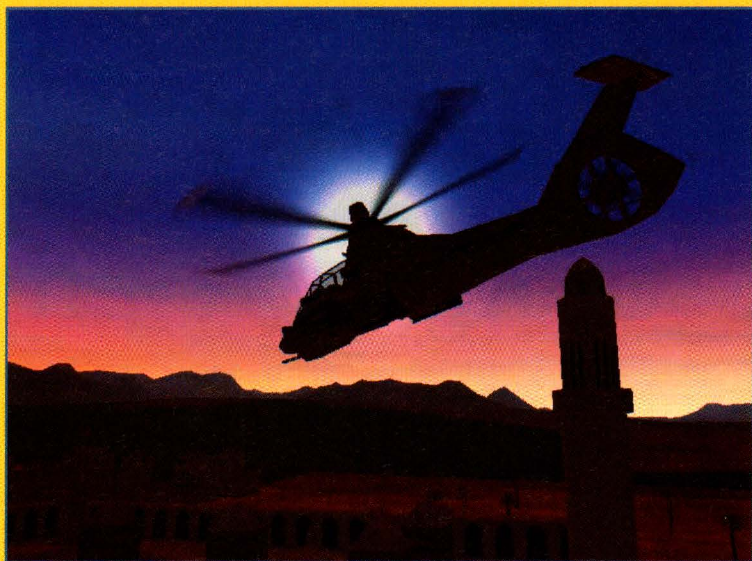
Боевые действия развернутся в трех горячих точках планеты. Кампания «Война за независимость» посвящена героическому штурму китайской армией одной из восставших провинций (как туда угодили русский и американский вертолеты, гадать бесполезно), в кампании «Ливан» вам предстоит защитить ущемленные интересы Соединенных Штатов в этой стране, кампания «Меч в пустыне» рассказывает о притянутом за уши конфликте между Саудовской Аравией и Йеменом из-за стратегически важной пары квадратных километров голой пустыни на границе двух государств. Отдельного курса молодого бойца не предусмотрено. Вместо этого есть режим свободного полета (не в смысле свободного падения, а в районе, свободном от военной техники), в котором можно отточить навыки пилотирования и ведения огня. Список миссий включает высадку разведывательных групп и подразделений штурмовиков, спасательные операции, нанесение ударов по отдельным целям, обеспечение поддержки с воздуха для наземных войск и так далее. Поскольку кампании полностью динамические, то разведданные и общую информацию о состоянии дел на фронте решено сделать доступными и во время боев, и в перерывах. Соответственно брифинги и разборы полетов стали более детальными и касаются теперь не только ваших действий, но освещают основные события глобальной операции: захват и потерю населенных пунктов, разгром чужого или гибель своего подразделения, направление наступления и прочее. Плюс всегда можно узнать последнюю информацию о конкретном объекте. После миссии вылезает экран, на котором подробно распишут в том числе подвиги вашего подразделения — кто из пилотов был ранен, кто и как погиб, кто, сколько и каких объектов уничтожил, степень выполнения боевой задачи. Когда геймер заводит нового пилота, для него создается досье, в которое будут заноситься все достижения в последующих кампаниях, то есть часы, количество выполненных миссий, скальпы, потери, медали, нашивки.

Отдельные вражеские пехотинцы бегают по местности с ракетами «земля-воздух» и способны сделать вашему вертолету гадость.



Что в нашем КА-52 еще рулез, так это катапульта. Она, когда надо, фи-и-и-и-и-гак, и ты уже судорожно держишься за стропы.

Несмотря на то, что вертолеты действуют на малых высотах, в Apache-Havoc симуляция наземных войск практически отсутствовала. Это направление подлежало апгрейду. Каждая группа теперь отправляет сообщения в информационный центр, а оттуда на экран дисплея в кабине вертолета. Поэтому вы всегда будете в курсе — какое соединение где атакует или подвергается атаке. Дальнобойная артиллерия, ранее прятавшаяся за пределами карты, теперь открыта для атаки — одна из разновидностей миссий как раз и заключается в ее выносе. Дружественные наземные группы в зависимости от ситуации имеют возможность напрямую обратиться к геймеру за поддержкой с воздуха, но отдавать приказы им вы не можете. Ваше влияние на них ограничено запросами на артиллерийскую поддержку. Обещана симуляция отдельных пехотинцев. Они задействованы



Команчи на тропе войны. На этот раз в Китае, Саудовской Аравии и Ливане.

в патрулировании военных объектов и при проведении диверсионных операций в тылу противника. Транспортным вертолетом, в котором полетят десантники, вам порулить не дадут, но в качестве эскорта можно будет потусоваться рядом и посмотреть за высадкой со стороны. Отдельные вражеские пехотинцы бегают по местности с ракетами «земля-воздух» и способны сделать вашему вертолету гадость. Помимо наземной техники (в основном танков), кораблей и двух главных летающих машин, в игре присутствуют вертолеты MV22 Osprey, CH53E Super Stallion, AH1T Sea Cobra, AH1W Super Cobra, Ka50, AH64A Apache, OH58D Kiowa Warrior, самолеты Ил-76, AH12Б, C17 Globemaster III, C-130J Hercules III.

Так как в Hokum'е сиденья расположены рядом, то сразу возникла необходимость изобразить в них пилотов, а потом

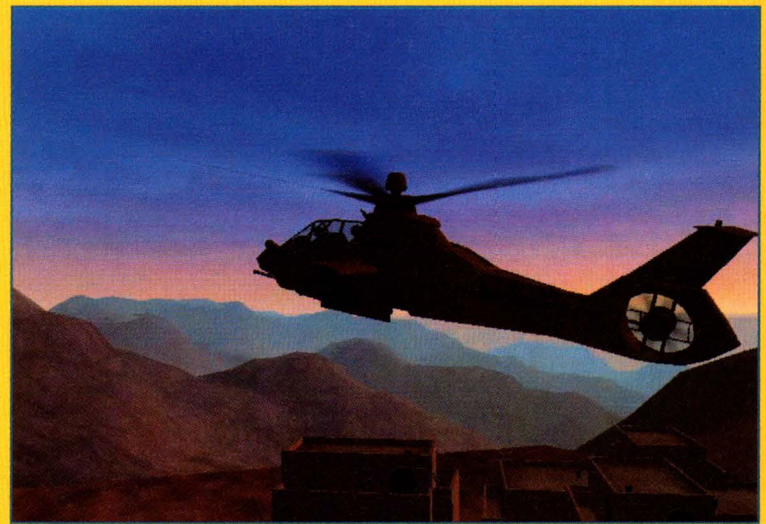


Давно известно, что русского летчика в западном исполнении можно опознать по тельняшке.

аппетиты возросли, и было решено не оставлять их манекенами, а добавить анимации, так что в финальном варианте члены экипажа вращают головами, тыкают кнопки, дергают всякие переключатели. В ночных полетах пилоты Hokum'a пользуются приборами ночного видения, а сидящие в «Команче» — специальной системой, встроенной в шлемы. Интересно, что лица пилотов разрешат менять, как скины в «Квейке». Заметные изменения произойдут в AI. Ведомые строго придерживаются формации и больше не стремятся усвистать на всех парах за горизонт. Все команды по перестроению, наведению на цель, открыванию огня в полном составе пришли из Apache-Hokum, плюс появились кое-какие новые. Компьютерные пилоты самостоятельно ищут укрытия для своих машин за домами, деревьями, холмами и застывают в ожидании приказов ведущего. Если геймер по молодости еще довольствуется ролью ведомого, то все звено будет терпеливо ждать его на маршруте в случае отставания и потери ориентации в пространстве. Понятия «опыт» в игре не предвидится, то есть в операции участвуют полностью сформированные пилоты, которым уже нечему учиться в этой жизни. Вражеский AI имеет три категории сложности, различающиеся между собой скоростью, с которой компьютерный противник ловит ваш вертолет в перекрестие прицела, и частотой, с которой он открывает огонь.

Виртуальные кабины полностью трехмерны и будут хорошо смотреться в любых режимах — от 640x480 до 1600x1200. Там установлена куча дисплеев для отображения десяти основных информационных разделов — как стратегических, так и относящихся к машине. В «Команче» таких дисплеев восемь, и это, по мнению авторов, дает ему преимущество над Hokum'ом. Забывают, однако, что информации тоже может быть слишком много. Моделирование самой машины и ее поведения в полете подверглось серьезному апгрейду, что позволило реализовать кучу маневров, неприятных моментов в управлении, аэродинамические эффекты и особенности работы двигателей, лекции по которым я честно просыпал, поэтому не найду слов описать их более подробно. Для фиксации повреждений машина условно поделена на составляющие: несколько частей корпуса, винты, вооружение, стабилизаторы и прочее, но графически выделяются только поврежденные винты. Уровень реализма легко изменяется от аркады до полноценного





Может, это патриотизм во мне проснулся, но «Команч» по сравнению с нашим КА-52 выглядит как-то... неэстетично.

симулятора, от которого пришли в восторг бета-тестеры, набиравшиеся из бывших и действующих летчиков.

О графике можно особо не распространяться, так как уважаемая фирма не может выпустить отстойную по внешнему виду игру, положив столько усилий на внутренности. Погода, взрывы, военная техника, ландшафты и все дела будут сделаны на уровне. Забывать multiplayer нынче непозволительно: пока обещаны deathmatch, cooperative в одном вертолете и в разных. Насчет режима «команды на команду» пока неясно, так как и без него хватает сложностей. В частности, что-то у разработчиков пока не выходит вариант игры через Internet. А если на вашем компе установлен Apache-Havoc, то выбор вертолетов для управления увеличится на эти две машины. Удачных полетов и чистого неба! MG

!

Виртуальные кабины полностью трехмерны и будут хорошо смотреться в любых режимах — от 640x480 до 1600x1200. Там установлена куча дисплеев для отображения десяти основных информационных разделов — как стратегических, так и относящихся к машине.



Слуга двух господ

Command and Conquer: Firestorm

Юрий Салтыков

Паспорт

Command and Conquer: Firestorm
Жанр: RTS
Разработчик: Westwood Studios
Издатель: Westwood Studios
URL http://www.firestorm.westwood.com
Дата выхода: март 2000 г.

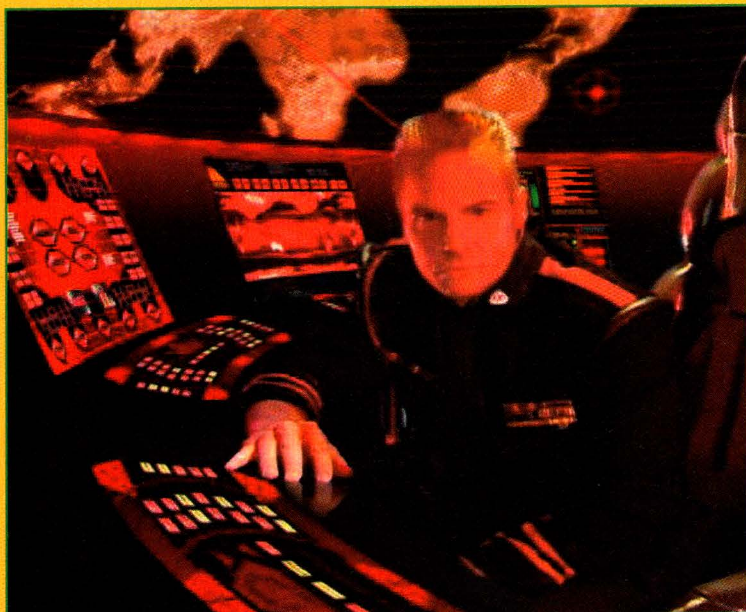
C&C: Tuberian Sun был одним из самых громких релизов прошлой осени. Этой игры ждали долго и с вожделением, а выход ее разделил поклонников стратегий в реальном времени на два лагеря. Одни упрекали Tiberian Sun за устаревшую графику, другие радовались сохранению традиций серии C&C. Одни плевались на тормозной и разбалансированный multiplayer, другие утверждали, что «патч все баги фиксит», и резались по Сети, создавали кланы, кучу фанатских сайтов и все, что положено культовой игре. К весне из недр Westwood должен появиться официальный expansion pack — Firestorm, который должен еще раз порадовать верных поклонников сериала и вернуть в лоно вселенной C&C поклонников неверных.

В Firestorm нам обещают новые сюжетные ходы, новые кампании, новые многопользовательские карты, новые юниты и новый чумовой multiplayer. Всех этих новшеств будет понемножку, но в итоге разработчики надеются, что с выходом expansion pack неновая уже игра засияет, как новенький пятак, все побросают пропаханный вдоль и поперек StarCraft и ломанут играть в Tiberian Sun. Давайте же посмотрим, насколько эти надежды Westwood обоснованы.

Действия в Firestorm начинаются там, где они закончились в Tiberian Sun. Храм NOD в Каире разрушен, Кейн исчез, в стане NOD разброд и шатание. Играть, как всегда, можно за любую из сторон. Соответственно имеем две кампании по девять миссий в каждой. Для развития сюжета миссии будут предваряться видеовставками. Видео будет достаточно много, в общей сложности более получаса. Главными действующими лицами станут Colonel Slavik, со стороны NOD, и Commander McNeil, представляющий GDI. Задача GDI проста и понятна — добить нодовцев, пока они не имеют единого командования и дерутся каждый сам за себя.
У командования NOD цели прямо противоположные — восстановить жесткую организационную структуру и подготовить силы для ответного удара. Большие надежды полковник Slavik возлагает на созданный NOD суперкомпьютер Cabal.
Но у шибко умной машины собственное видение будущего Земли. Нельзя сказать, что в этом будущем сильно учитываются интересы местного народонаселения, будь то воины хоть NOD, хоть GDI.

Движок игры не претерпел существенных изменений. Пожалуй, главной из новых игровых особенностей можно назвать появление смены времени суток. Ведение ночного боя существенно отличается от боевых действий при полной иллюминации. Так что хочешь, не хочешь, а придется вырабатывать новые тактические приемы как наступления, так и обороны. Для общего оживления игровой атмосферы добавлены новые представители мутировавшей от Tiberian фауны, отличающиеся повышенной агрессивностью. Хорошую компанию им составят и рукотворные монстры Tiberian Floater. Эти летающие бяки были созданы как оружие в лабораториях NOD, но теперь они вырвались на свободу и гадят

Ветеранские подразделения теперь превратятся в действительно элитные войска, значительно превосходящие салаг-новобранцев.


Нынешний лидер NOD собственной персоной. Прямо не полковник, а белокурая бестия какая-то. С детства испытываю слабость к красивой военной форме (только самому ее носить почему-то не понравилось). Есть что-то завораживающее в черном мундире.





Карта турнира Global Domination. Только побита она будет на значительно большее количество кусочков. Одновременно будут проходить до четырех турниров, а принять они должны игроков со всего мира.



Вот так вот и выглядит «душа» нодовского суперкомпьютера Cabal. Глянешь на такую и сразу понятно, что все человеческое этой машине чуждо, а нужды наши ей глубоко фиолетовы.

всем подряд. А способов испортить жизнь честному вояке у Tiberian Floaters аж целых две штуки. Во-первых, они испускают облака ядовитого газа, того самого, что применяется в химических ракетах NOD. А во-вторых, они могут присосаться к любому механическому юниту и долбить его электрошоком до полного разрушения юнита.

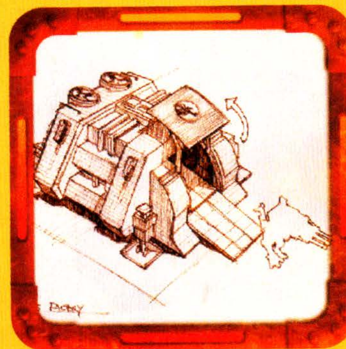
А теперь о самом вкусном — о новых юнитах. Их немного, но лишь два из них являются привычными боевыми машинами, остальные мехи — скорее юниты поддержки. Но не стоит их недооценивать. Каждый такой механизм способен полностью поломать привычные тактические схемы.



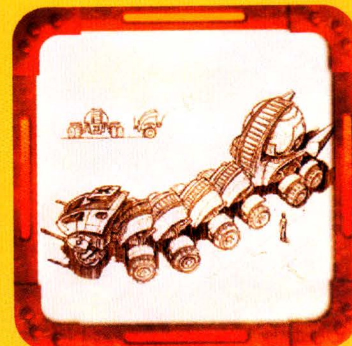
Juggernaut. Достойный ответ GDI на нодовскую артиллерию. Это батарея из трех массивных стволов, смонтированная на шасси от Титана. Точность боя поменьше, чем у орудий NOD, но есть возможность работать по площадям, засевая их дождем из мин. Найдет применение как в атаке, так и в обороне. Несколько джаггернаутов внутри своего оборонительного периметра могут весьма от души потрепать наступающего противника еще до того, как он достигнет вашей базы. А в атаке эти же монстры могут заставить окопавшегося врага покинуть свои заранее подготовленные оборонительные позиции, чтобы перейти в контратаку, пока джаггеры своим огнем издали не превратили базу в братскую могилу.



Cyborg Reaper. Это новинка появилась на вооружении у NOD благодаря их супер-пупер компьютеру Cabal. Эффективен как против живой силы, так и против механических юнитов. Против первых используется некоторое подобие паутины (за один бросок накрывается и обездвиживается до трех пехотинцев). По вторым Reaper шмаляет из двух rocket launcher'ов. Хорош? Губу раскатили? Закатывайте обратно. Cyborg Reaper будет доступен только в многопользовательской игре.



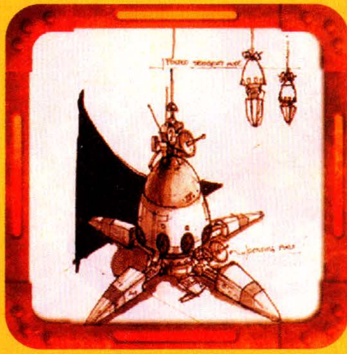
Mobile War Factory. Эта штуковина появится у обеих конфликтующих сторон. Развернув такую фабрику рядом с вражеской базой, вы сможете сэкономить время на доставке войск к месту событий. Клепайте технику прямо на заднем дворе у врага. Особенно ценным мобильный оружейный завод будет для GDI. Их войска при всей своей мощи всегда отличались некоторой тормознутостью. А для скорейшего развертывания оборонной промышленности в тылу врага можно использовать carryall. Нодовцам пользы от мобильной фабрики будет чуть меньше, но зато она у них красиво называется Fist of NOD.



Mobile Stealth Generator. А это — очень нужное дополнение к Fist of NOD. Поставьте их рядом, включите поле — противник не увидит ни завода, ни изготовленных им войск. Сюрприз! Радиус создаваемой невидимости поменьше, чем у стационарной версии, но мобильный генератор не жрет энергию, так что его вполне можно использовать и для сокрытия своей собственной базы. А сэкономленную электроэнергию можно потратить на что-нибудь полезное.



Mobile EMP. Подвижный вариант привычной стационарной установки. Стоит на вооружении, естественно, у GDI. Радиус действия уменьшен, но это не мешает применять столь ценное оружие как в атаке, так и в обороне. Передвижные EMP способны разрушить оборонительный периметр вражеской базы, а это многого стоит. А в обороне эту машину вообще сложно переоценить. Достали до печенок выкапывающиеся посреди базы инженеры? Поставьте перед базой несколько Mobile EMP. Все инженерокроты повылазят на поверхность в чистом поле, за пределами периметра. Тут они не жильцы.



Limpet Drones. Это устройство будет доступно обеим сторонам. Drone даже и не юнит, а скорее примочка к вражеским юнитам. Будучи запущен, дрон прилипает к ближайшему меху и начинает прямую телетрансляцию с его борта. Плевать вам после этого на все эти генераторы полей невидимости. Присосавшийся к харвестеру дрон нарисует вам всю вражескую базу. А при включенном fog of war такой возможностью разведки не стоит пренебрегать и NOD. Дооборудованный дроном юнит изрядно теряет в скорости.

Dropship plug-in. Еще один новый неюнит. Это новое устройство для GDI Upgrade Center. С его помощью вы сможете моментально перебрасывать 3–5 пехотинцев в любую точку карты (даже неисследованную раньше). Кроме дополнительной скорости в открытии всей карты, такая



возможность дает вам еще и эффект неожиданности. Пяток ветеранов, возникших прямо из воздуха, любому могут изрядно испортить настроение.

Кстати, о ветеранах. В оригинальном Tiberian Sun их значение было достаточно незначительно. Слишком долго этого ветеранства надо было добиваться, а преимущества давались не особо весомые. В Firestorm такое положение обещают исправить. Ветеранские подразделения теперь превратятся в действительно элитные войска, значительно превосходящие салаг-новобранцев. Так что нам дадут еще одну возможность выбора: воевать числом или умением (а лучше и того и другого, можно без хлеба).

Ладно, с новинками матчасти разобрались, пора переходить к мультиплейеру. Откровенно говоря, в Tiberian Sun меня многопользовательская часть разочаровала так, что дальше некуда. Если хотя бы половину обещаний разработчики Firestorm выполнят, то у игры есть шанс потеснить StarCraft (и не надо кидать в меня несвежими помидорами, «Старый Крафт» я тоже люблю). Достаточно сказать, что сам код Firestorm был готов еще в декабре. Оставшиеся до релиза три месяца парни из Westwood решили посвятить отладке игрового баланса. Стоимость и скорость постройки юнитов, дальность стрельбы, скорострельность и радиус обзора — есть, есть что балансировать. Сплюнем через плечо и постучим по дереву. Пусть разработчикам все удастся.

В сам expansion войдут, как минимум, десять новых многопользовательских карт. Генератор случайных карт будет переписан полностью. Карты обещают правильные, то есть с достаточно разнообразным ландшафтом, справедливым разбросом тибериумных залежей и без мест для постройки



Группа джаггернаутов охраняет периметр. Редкая птица долетит до того периметра. А ведь они еще и передвигаться способны. Так что вот покоцают вражескую ударную группировку и пойдут крошить вражескую базу.

неприступных баз. Всем обещают дать всего и поровну.

Но главной новинкой многопользовательской игры станет организация нового Internet-сервиса. Называться он будет Global Domination и будет представлять собой серию постоянно проходящих всемирных турниров. Турниры будут проходить на полях Европы и Северной Америки. Каждый из континентов разбивается на сотни кусочков. Каждый из игроков, заходя на сервер Global Domination, выбирает себе сторону и вступает в бой. Победа

Общее впечатление от анонсируемых возможностей Firestorm остается весьма положительное. Те, кому понравился Tiberian Sun, будут просто в восторге.

!

Главной новинкой многопользовательской игры станет организация нового Internet-сервиса. Называться он будет Global Domination и будет представлять собой серию постоянно проходящих всемирных турниров.



Mobile EMP прорывает оборону базы NOD. Красиво-то как! Я уж не говорю о полезности дезактивации защитного периметра. После такого праздничного салюта толку от этого забора нет никакого.





представителя одной из конфликтующих сторон перекрашивает кусочек глобальной карты. Победа в турнире присваивается по достижении ровного одноцветного окраса всей глобальной карты. После этого объявляется новый турнир, генерится новая карта, и все сначала. Каждый отдельный кусочек будет представлять собой поле для дуэли либо для боя «двое на двое». Некоторые карты будут отрисованы заранее, но большинство будут генерироваться на лету. Будет вестись и глобальный рейтинг игроков.

Общее впечатление от анонсируемых возможностей Firestorm остается весьма положительное. Те, кому понравился Tiberian Sun, будут просто в восторге. Те же, кто был игрой разочарован, возможно, найдут в expansion pack то, чего не нашли в оригинальной версии. Если получится, то это будет редкий случай, когда один слуга окажется способен удовлетворить двух господ. Но мне слабо верится во всплеск интереса к Tiberian Sun. Выходит слишком много новых игр, чтобы играющий народ ломанулся играть в старую, да еще и не оправдавшую возлагавшихся на нее надежд. Tiberian Sun не стал новым словом в жанре, хотя сама принадлежность к серии C&C ко многому обязывает. Вряд ли Firestorm кардинально изменит положение дел. А о следующей полноценной стратегии во вселенной C&C неизвестно пока ничего, кроме названия Tiberian Twilight. MG

Богословские сочинения

Divinity: Sword of Lies

Роман Шиленко

Паспорт

Divinity: Sword of Lies

Жанр:	RPG
Разработчик:	Larian Studios (Бельгия)
Издатель:	не объявлен
URL	http://www.larian.com
Дата выхода:	третий квартал 2000 г.

Ежегодно выходит множество игр жанра RPG, поэтому фирмам-разработчикам приходится выдумывать нечто новое, способное привлечь внимание массового геймера. Одни ищут новые подходы, вставляют научно-фантастические элементы или даже полностью отходят от мира фэнтези. Другие посягают на магию, одну из основ, делая ее ужасно красивой и настолько же бессмысленной. Третьи пытаются пройти по стопам Мичурина и скрестить RPG с шутером или адвенчурой. Остальные заняты изготовлением убогих клонов, для которых слово «отстой» будет комплиментом. Но как бы девелоперы не старались, получить на выходе качественный продукт удается лишь единицам, но бельгийская компания Larian Studios (впервые вижу разработчика из этой страны) замахнулась попасть в их число.

В традиционный, то есть без хайтековских извращений, а-ля средневековый фэнтезийный мир в очередной раз приперлась беда. Кто-то там в древности каркнул пророчество, оно и сбылось. Визарды вдруг взялись сжигать ведьм на фаербольных кострах, те отбивались, как умели, а умели они нехило. Дворфы с эльфами вдруг припомнили хуманам старые обиды, на что люди ответили приступом расизма. Как это всегда бывало в смутные времена, по стране туда-сюда тусовалась сводная бригада орков имени памяти Оргрима Думхаммера. За весь бардак отвечал некий chaotic evil — на них обычно стрелки переводят, когда какая-нибудь заваруха начинается, но заниматься расследованием было некому. И тут вас, молодого ученика великого визарда Зандалора, ваш мастер отправляет с визитом



Если у каждой ведьмы есть подобные домашние зверюшки, то неудивительно, что визарды никак не могут победить в войне.

в замок Stormfist разобраться в убийстве старого герцога — друга детства Зандалора. Это только интродакшн, а насчет остального авторы хранят молчание, но обещают, что сюжет игры будет невероятно интересным и лихо закрученным.

Геймер непосредственно управляет только одним персонажем, классовую (из 4) и расовую (из 7) принадлежность которого он указывает в начале игры. Время от времени будут открываться возможности для найма попутчиков, однако все они преследует свои собственные цели, воюют по своему искусственному разумению и прямому контролю со стороны играющего не поддаются, хотя на некоторые общие команды могут



Затеять торговлю можно практически с любым NPC.


Вот это, я понимаю, выбор — есть куда глазам разбежаться.



откликнуться. Шесть базовых статистик и набор икспириенсов оставлены, но теперь они призваны сыграть новую роль в созданной Larian-овцами системе развития навыков главного персонажа, чем-то похожей технологическое дерево, используемое в RTS. Навыки делятся на четыре типа: общего назначения, оружейные, арморные и магические. Классовых запретов на получение какого-либо навыка нет (пока нет), но есть некие условия. Как правило, это определенный уровень одной или нескольких базовых статистик и n-ое число икспириенсов (XP здесь используются как ресурсы). Но навыки тоже имеют свои уровни, которые возрастают при частом использовании. Система очень гибкая и позволяет «заточить» персонажа под вкусы геймера.

Боевая система представляет собой промежуточный вариант между Diablo'вской и Baldur'ской. От первого взяты скорость и управление инвентарем (ведь под контролем только один персонаж), от второго — возможность ткнуть в кнопку «Пауза», чтобы принять какое-никакое стратегическое решение, выпить поушн, выбрать спелл или предмет. Авторы обещали сделать горы уникально выглядящих оружия и арморов, многие из которых получат магические свойства. Но оружие со временем будет тупиться, а доспехи ржаветь и покрываться следами многочисленных боев, то есть их боевые свойства станут слабеть, и геймеру придется либо подбирать что-то новое на местности, либо бегать к знакомому кузнецу для ремонта. Магии уделено должное внимание. Сейчас уже готовы 20 заклинаний и еще столько же на подходе. Для юзания заклинания сперва нужно найти соответствующий спеллбук (как в Diablo), затем выполнить условия, указанные в дереве исследований, потом «зарядить», и можете кастовать, пока хватает маны. Частое использование заклинания неминуемо приведет к росту его уровня, как у навыков, что не только улучшит его характеристики, но и изменит визуальные эффекты.

Врагов перестала устраивать роль пушечного мяса, и теперь они вовсе не стремятся обогатить вас своими скальпами. Более того, они не только развили AI у каждой отдельной твари, но еще выдумали коллективный AI! Один



Графический движок Divinity обещает пахать даже на довольно тормозных машинах.



Это не «Танец с саблями», это орки в очередной раз вышли на тропу войны (если они с нее вообще когда-то сходили).


В комбате готовьтесь ко всякого рода подлянкам со стороны монстров, так как они освоили коллективные действия.





персонажа в нужный угол, где ехидно ухмыляющийся скелет, который не полез в бой, обрубает веревку или дергает за рычаг, в результате чего проваливается пол, выскакивают колья, закрывается дверь клетки или приключается еще какая гадость. У некоторых хватает наглости во время схватки отбежать за угол, высосать лекарственный поушн и вернуться в бой. Если же орудует вражеская группа, то она в состоянии отрядить самого быстрого из нее для эвакуации сокровища (или что они там столь ревностно охраняли). До чего монстры озверели, а?! Иногда от группы созданий по сюжету игры требуются определенные действия, и тогда включаются специальные скрипты, где заранее расписаны роли всех участников. Как видите, легких боев станет гораздо меньше.

кричат совы, слышен стук зубов побитых Cone-of-Cold'ом существ и все такое. Многие действия геймера потянут за собой цепь последствий, что, возможно, отразится на окружающей среде. Интерактивность предметов, разбросанных по миру, тоже впечатляет. Объекты разрешено ломать, чинить, собирать несколько воедино, покупать, продавать, обменивать и воровать. Самый наглядный пример — применение яда: под покровом ночи крадемся в полевой лагерь противника и выливаем в котел с едой пузырек чего-нибудь эдакого. Теперь все, кто рискнет поужинать, перейдут в мир иной, не отходя от кассы. Как мило!



из боссов проекта постоянно приводит пример со штурмом подземелья, полного скелетонов. Раньше было просто: шашку (саблю, меч, топор, молот) наголо, и каждый, кто делает шаг навстречу вам, немедленно становится добровольцем на заклание. А теперь первый солдат противника, заметивший ваше появление, осторожно отступает вдоль стеночки к группе товарищей, «сообщает» о вторжении, и они совместно «разрабатывают» план. Вместо фронтально-суицидальной атаки они могут рассредоточиться и в самый неподходящий момент навалиться всем скопом, причем внутри группы каждый будет воевать по-своему (прыгать вперед, откатывать назад или еще что-нибудь). Возможен и такой вариант: дождем стрел и дротиков или ударами дубин они загоняют



Игровой мир Divinity огромен и составляет примерно 14 000 экранов 640x480. Реки и озера, леса и поля, пустыни и болота, города и деревни, замки и катакомбы, пещеры и подземелья — все это соединено между собой без участия каких-либо «уровней» в единое игровое пространство на радость любителям жанра. Множество анимаций и звуковых эффектов вносят заметное оживление: летают птички-бабочки, монстры в свободное от работы время гоняются за мелкими животными и демонстративно набивают ими животы, по ночам в лесах зловеще

Боевая система представляет собой промежуточный вариант между Diablo'вской и Baldur'ской.

Графический движок Divinity подстроится под характеристики вашего железа, при этом он не станет привередничать и обещает пахать даже на довольно тормозных машинах. Другое дело, чтобы оценить не только стандартные погодные эффекты, но еще увидеть полупрозрачные тени, движущийся (!) туман, многоцветные источники света, отражения и особо живописные спелл-эффекты, нужен комп помощнее. Юзерский интерфейс будет прост и понятен даже среднему американскому школьнику. Полоска здоровья, полоска маны, несколько слотов быстрого доступа плюс два экрана. Один демонстрирует то, что на герое надето, и то, как оно сказывается на его характеристиках; другой — рюкзак, состоящий ради удобства пользования из нескольких отсеков. Клавиши доступа можно сконфигурировать под себя. Посещенные героем локации будут зафиксированы в автокарте. Кстати, есть возможность прикупить карты тех местностей, где еще не бывал.



Если честно, то я плохо представляю, как «девушка с веслом» в версии 2000 года сможет отмахаться от двух десятков чем-то расстроенных андедов.



Почти как у Стругацких: картина «Зеленые орки в зеленых кустах».

Вопрос о поддержке игры вмногером пока в стадии рассмотрения, но, по-моему, не следует ожидать положительного решения. Компания уже строит планы на следующую игру на этом же движке (это помимо обязательного выхода аддона) — вот там шансы на появление мультиплейера значительно выше. Два факта дают надежду на успех проекта. Во-первых, его делают европейцы, уровень образования и культуры которых превышает заокеанский, а во-вторых, в команде есть несколько русских программеров и композитор. Вот только ждать релиза нам еще почти полгода. MG



Объекты разрешено ломать, чинить, собирать несколько воедино, покупать, продавать, обменивать и воровать.



Престол для каждого

Atriarch

В семье онлайновых ролевых игр ожидается пополнение. К уже вышедшим и на сегодняшний день являющимся одними из самых успешных Ultima Online и EverQuest добавится достаточно сильно отличающийся от них (да и от микрософтовского Asheron's Call) Atriarch.

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Отличия эти видны сразу — невооруженным глазом. В новой игре не будет привычных орков, гоблинов, эльфов и прочих фэнтезийных персонажей. Более того, не будет и людей. Все действия развернутся на затерянной в космосе планете Атриана, населенной необычными существами. Перед игроком откроется странный фантастический мир, в котором все предметы, все персонажи — живые, даже оружие и здания. Во всяком случае, так обещано, а к чему это приведет — к возможности выращивать космические корабли или зависимости исхода схватки от трусливости оружия — еще не ясно.



География мира в точности соответствует реальным свойствам планет. Мир располагается на поверхности огромного шара (его диаметр реально равен 750 км), состоит из шести континентов и в принципе может быть обойден как с востока на



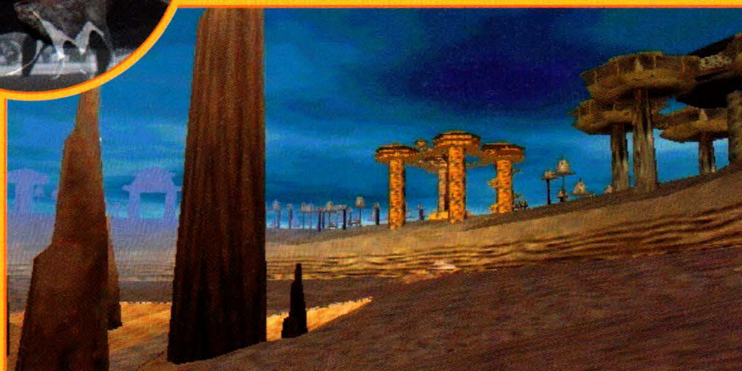
Паспорт

Atriarch

Жанр:	on-line RPG
Разработчик:	World Fusion
Издатель:	не объявлен
URL	http://www.worldfusion.com
Дата выхода:	не объявлена

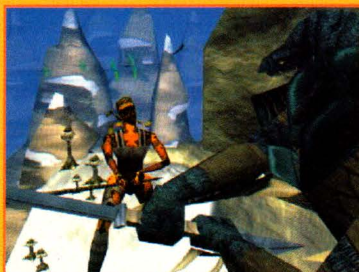


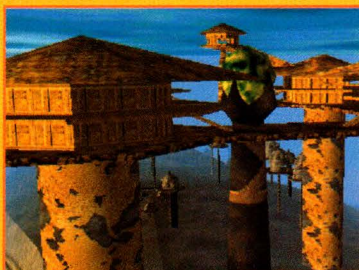
Видимо, эти парни решили сообразить на троих.



Столица страны локаи — Орескент.







запад, так и с севера на юг, только на такую прогулку потребуется очень много времени. Но сам факт, что можно совершить кругосветное путешествие, весьма заинтересовывает.

Естественно, имеется деление на климатические зоны и различные виды рельефа: глубокие каньоны, густые леса, холмистые равнины, вечно туманные болота, ледяные и песчаные пустыни. Но основную погоду в прямом смысле этого слова делают три луны Атрианы, приносящие ураганные ветры, жуткий холод или испепеляющую жару.

Как я уже сказал, людей как таковых на планете нет, хотя из пяти населяющих ее рас три являются более или менее похожими на гуманоидов: Эшлары,

Вид своего виртуального образа можно менять в широких пределах, выбирая желаемый размер, цвет, сложение и другие параметры существ. Способности которых позволит создать сначала небольшое государство, а потом превратить его в мощную империю. Впрочем, можно остаться просто главарем небольшой банды,



Музей, где выставлены сокровища локаи, добытые ими во время путешествий. В тумане скрывается культурный центр — хранилище ценностей нации.



Охранник наконец-то сможет уйти спать — пришла его смена.



успешно расправляющейся с противниками за счет слаженных действий. И не беда, если единомышленников не найдется, — можно набрать отряд из контролируемых компьютером персонажей.

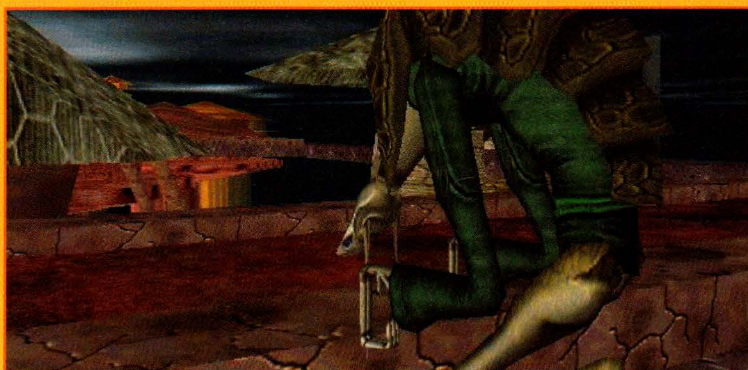
Но, даже не будучи каким-то грозным военачальником или хитрым политиком, а существуя как рядовой представитель своего народа, игрок все равно влияет на развитие мира и происходящие события.

Самым простым изменением, которое можно наблюдать в игре,

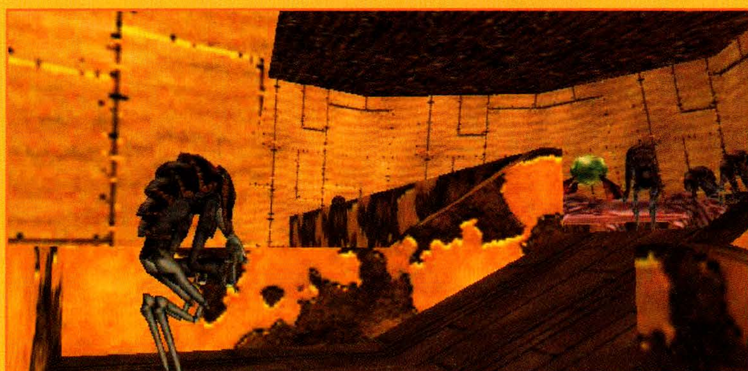


При выходе из игры даются указания, что ваш персонаж будет делать до следующего соединения, а также обеспечивается его безопасность путем наема телохранителя или установкой систем безопасности .

одаренные архитекторы, построившие большую часть сооружений на планете; Тирузины, обитающие в заснеженных областях и являющиеся лучшими воинами; и, наконец, наиболее близкие по облику к людям Унарра, в сущности своей — эльфы или друиды. Оставшиеся весьма колоритны — это Каволоны, прирожденные фермеры со множеством щупальцев и похожие на насекомых Локаи, жители пустынь и самые любопытные исследователи мира.



На планету спустилась ночь. Одинокий локаи наблюдает за обстановкой со сторожевой башни.



Владелец магазина созвал своих работников и дает им ценные указания, где, что и по какой цене скупать.

каждой расы предопределены, но не требуют обязательной специализации в наиболее подходящей профессии. Быть можно кем угодно. Развитие навыков идет от их использования, выполнения специфических квестов и обучения у мастеров. Кроме того, вы можете взять на себя политическую роль — стать предводителем группы или даже целой нации.

Это вносит стратегический элемент в игру. Под ваш контроль переходят люди и ресурсы, правильное использование



станет развитие поселений. Имея необходимые строительные навыки, вы можете выстроить себе дом и в нем поселиться. Если умения не хватило, можно нанять строителя. Результат будет один — в городе появится новое здание, он станет больше и красивее.

Наиболее спорной в мире Атрианы является смерть персонажей. Если ваш герой умрет, то он умрет навсегда.



Наиболее спорной в мире Атрианы является смерть персонажей. Если ваш герой умрет, то он умрет навсегда.





Единственная возможность продолжить игру, а не начинать ее заново — использовать своих потомков (и то если вы позаботились об их существовании). Другой момент, требующий личной оценки, — существование героя во время отсутствия хозяина. При выходе из игры даются указания, что ваш персонаж будет делать до следующего соединения, а также обеспечивается его безопасность путем наема телохранителя или установкой систем безопасности (проще говоря, ловушек).

Игра полностью выполнена в трехмерной графике. Нигде не встречаются устаревшие спрайты, только полигональные объекты. Благодаря этому вид на окружающее пространство легко изменить, приблизив или удалив камеру от интересующего предмета или места, установить нужный ракурс для максимально удобного контроля поединков или просто поменять вид сбоку на вид со спины. К тому же имеется возможность использовать спецэффекты для улучшения качества картинки.

Но, несмотря на все обещанные интересные особенности, игра пока что не может быть полностью охарактеризована и оценена. Для решения ее судьбы нужно дождаться релиза, поиграть порядочное время и уже потом высказать свое мнение. Не последнюю роль сыграет и размещение мира в Internet, мощность серверов и качество связи. А это зависит от издателя, имя которого пока не объявлено. Перспективы у игры есть, один фантастический мир создаст серьезную проблему средневековому оформлению конкурентов, однако многое в части геймплея — загадка. Поэтому сделаем заметку и будем ждать. MG



Храм локаи в пустыне. Сюда приходят молиться и... для путешествия через подземный туннель на соседний континент.







NASCAR жив

NASCAR 2000

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

NASCAR — одни из самых быстрых, самых громких и самых напряженных кольцевых гонок в мире. В них участвуют мощные автомобили ведущих фирм Америки — Buick, Chevrolet, Ford Lincoln, Mercury, Oldsmobile Pontiac, — усиленные и тщательно настроенные, способные разгоняться до 330 км/ч, чему весьма способствует простая, не испещренная замысловатыми поворотами и сужениями овальная трасса.

Может ли быть гонка по такому идеальному маршруту интересной? Или, говоря ближе к MegaGame'овской тематике, может ли симулятор такого автомобильного соревнования стать хитовой игрой? Electronic Arts считает, что может. Причем считает не в первый раз, а в двухтысячный (который на самом деле примерно пятый, если еще и NASCAR'ы от Sierra вспомнить — я не виноват, что у маркетологов, как обычно, с математикой плохо :)). На основании этой убежденности фирме Stormfront Studios снова было дано задание написать очередной суперкрутой рэйсинг, для пущего успеха — сразу на трех платформах: PC, Sony Playstation и Nintendo 64. Они отличаются ненамного, поэтому рассказ пойдет только про писишную версию, а две

Паспорт

NASCAR 2000
Жанр: Racing
Разработчик: Stormfront Studios
Издатель: Electronic Arts
URL www.easports.com/00/nascar2000
Дата выхода: март 2000 г.





А снаружи стремительно проносился лесной пейзаж...

начинающему геймеру почувствовать себя крутым водилой, и режим симулятора, максимально близко старающийся передать все нюансы, все участвующих в чемпионате 2000 года. В дополнение к этому — чисто графические примочки: лицензированные у соответствующих фирм рекламные наклейки, логотипы

Каждая модель перед каждой трассой может быть подвергнута значительной доработке, если вам не нравятся выставленные по умолчанию значения ее параметров.

характеристики трасс и автомобилей.

Первая ступень приближения — точное воспроизведение



Необычный вид для NASCAR — зеленые холмы вместо шумных переполненных трибун.



Фотографически точные текстуры, качественные фоны и анимация представляются разработчиками как наиболее совершенные во всей серии NASCAR'ов.

остальные — всего лишь приставочные вариации с известными ограничениями и недостатками.

Для привлечения наибольшего количества игроков NASCAR 2000 имеет два режима сложности, или, точнее, два режима реализма — аркадный, позволяющий даже

18 официальных гоночных колец. Если среди игроков найдутся разбирающиеся в данном вопросе люди, они без труда узнают знакомые названия треков, расположенных по всей территории США. Следующий шаг — моделирование поведения 33 гонщиков, в действительности

и прочие красивые штуки, оживляющие как внешний вид машин, так и разнообразно оформляющие их изнутри, в кабине.

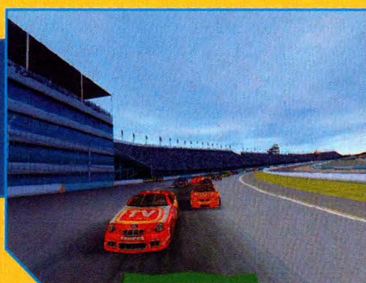
Эти особенности будут видны невооруженным взглядом каждому севшему за руль (если таковой подключен к компьютеру) независимо от подготовки. А для серьезных пилотов, предпочитающих честно, без поблажек со стороны компьютера преодолевать все сложности, есть более тонкая настройка собственного боевого авто и многих других аспектов игры.

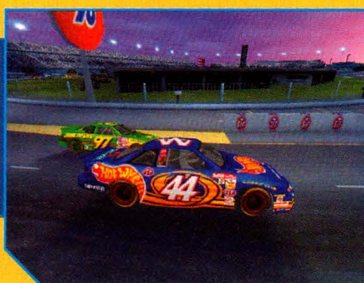
Каждая модель перед каждой трассой может быть подвергнута значительной доработке, если вам не нравятся выставленные по умолчанию значения ее параметров. Можно менять количество заливаемого топлива, давление в шинах, тип протектора и прочие тонкости, способные улучшить динамику машины и вырвать у соперников необходимые для победы секунды. Но особенно усердствовать не стоит — изначально установлены рекомендованные специалистами





Для желающих управлять автомобилем, глядя на мир из ее кабины, есть возможность перенести камеру точно на место пилота.









величины всех переменных, и, чтобы найти лучшие, нужно провести не один час в тестовых заездах.

Удовлетворившись конфигурацией техники, можно переходить к личным тренировкам, испытывая себя в противоборстве с различными типами компьютерного интеллекта, для управления которым существует целых 15 пунктов настройки. К ним относятся личностные качества пилотов (уровень мастерства, агрессивность, предпочитаемый маршрут, используемые тактические маневры) и опять-таки возможности их автомобилей (мощность двигателя, максимальная развиваемая скорость, управляемость и т. д.). Постепенно меняя сложность, вы научитесь многим хитростям и в конце концов сможете выиграть весь чемпионат в самом реалистичном режиме.

Предыдущая попытка Electronic Arts на эту тему, мягко скажем, оказалась не совсем удачна. Будем надеяться, ошибки были учтены.



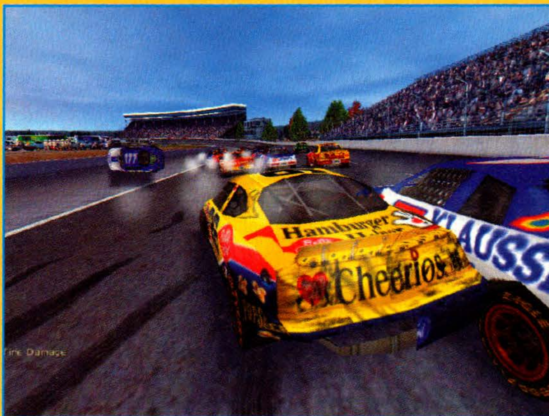
Сколько прожекторов — столько и теней у автомобиля. Примечательная и умная особенность.

Сейчас уже прошло время, когда графика на приставках была лучше, чем на компьютере. Если вы оказались счастливым обладателем хорошего 3D-акселератора, игра развернется перед вами во всем великолепии. Фотографически точные текстуры, качественные фоны и анимация представляются разработчиками как наиболее совершенные во всей серии NASCAR'ов. Используемые спецэффекты (отображение дыма, цветное освещение, правильные тени и отражение окружающего пространства в блестящих поверхностях) вполне соответствуют такому заявлению. Гонки могут происходить как днем, так и ночью, что также должно произвести приятное впечатление. Но самое главное — в погоне за наворотами не были забыты и более слабые персоналки. Эффекты легко отключаются, освобождая процессор от тяжелых расчетов и снижая возможные торможения. Мало того — даже отсутствие 3D-акселератора не станет помехой, в игре предусмотрена программная эмуляция трехмерной графики.

Не меньшее внимание уделено звуку. Обычно через наушники и колонки идет лишь некая фоновая музыка, развеивающая тишину и покой. В NASCAR 2000 это лишь детали оформления, основу составляет полезная информация о положении на трассе и состоянии автомобиля, а также советы по поводу необходимых действий. Для большего удобства каждый информационный канал имеет раздельную с другими настройку громкости.



Соревнования проходят не только днем под ярким солнцем, но и ночью в холодном свете прожекторов.



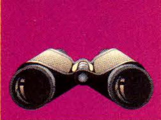


Когда чемпионат закончится вашей полной победой или, наоборот, вы отчаетесь занять призовое место, можно переключиться на многопользовательский режим игры, в котором вместо компьютера машинами управляют живые люди. При большом желании и, конечно, если имеется такая возможность, через Internet можно поучаствовать во всемирных онлайновых гонках, тогда ваши результаты окажутся в сводной таблице на сервере Electronic Arts. Неплохая награда быть в ней первым. И не менее почетно занимать высокие места, играя не в одиночку, а с друзьями — есть особый командный подсчет очков. Это внесет новизну в стратегию игры, перенеся акцент с индивидуальной на командную борьбу.

Есть только один повод для пессимизма: предыдущая попытка Electronic Arts на эту тему, мягко скажем, оказалась не совсем удачна. Будем надеяться, ошибки были учтены (выглядит все именно так). Окончательный вердикт вынесем после выхода игры. MG



С протестующим визгом шин автомобиль входит в поворот.



Киллер на свободе

Hitman: Codename 47

Роман Шиленко

Симуляторов массового киллера мы видели предостаточно. В них совершенно нет места для искусства. Конечно, есть какая-то прелесть в разглядывании кучки того, что остается от живого существа после попадания в него ракеты из вашего гранатомета или разряда BFG-подобной пушки, но все-таки кишки, ребра и мозги — это грубо и неэстетично. Для тех, кто не гонится за количеством трупов, а старается убирать жертву с одного выстрела, не поднимая при этом на воздух полквартала, не пуская под откос поезд и не взрывая самолет, и предназначена новая игра.

Паспорт

Hitman: Codename 47

Жанр:	3D-action
Разработчик:	IO Interactive
Издатель:	Eidos
URL	http://www.eidos.com
Дата выхода:	весна 2000 г.

На моей памяти попыток показать сложность работы профессионального киллера, красоту подготавливаемых им операций было очень мало. Наиболее яркие — это фильмы Люка Бессона «Леон» и «Никита» (одноименная американская мыльная опера, идущая по НТВ, тут никаким боком). С недавних пор в антитеррористических и зелено-беретных симуляторах стали появляться снайперские винтовки для чистой работы, но снятие наблюдателя или зазевавшегося диверсанта с их помощью целью игры не является. В Thief была прицельная стрельба из лука, но там опять-таки главная задача состояла в экспроприации материальных ценностей у представителей высшего общества. В НС47 все будет по-другому.



Когда кончается фантазия, на помощь приходит 9-миллиметровый «узи».



Желающим почувствовать себя в роли героев Жана Рено очень рекомендую дождаться выхода Hitman: Codename 47. Не пожалеете!

Сюжет линейный и довольно расплывчатый. В начале нам намекнут о тайне происхождения главного героя (что-то про эксперименты), а в самом конце пообещают все рассекретить и весьма удивить. Игра поделена на пять больших «глав», соответствующих пяти контрактам и состоящих в сумме из 27 заданий-миссий. Сначала придется долго и тщательно собирать информацию о жертве: маршруты движения по городу, сколько с ним охранников и как они вооружены, есть ли бронежилет. Затем определяется место проведения будущей

За всеми действиями мы будем наблюдать глазами третьего лица, что, по-моему, для проекта с такой специализацией не очень правильно.

операции, исходя из расположения зданий, возможных естественных и искусственных укрытий, путей отхода, выбирается позиция для стрельбы, покупается оружие, спецоборудование и т. д. И только в финале следует плавное нажатие на спусковой крючок. Ну и получение гонорара, конечно. Планированию в игре уделяется около 80% всего времени! Для получения более полного представления о об этом процессе рекомендую до релиза посмотреть упомянутые выше фильмы.

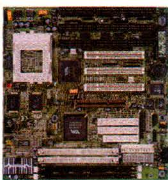
Разработчики хорошо понимают, что без обеспечения множества путей выполнения контракта игра обречена на провал. Игрок должен проявить свою фантазию и сделать все так, чтобы было чем гордиться. В одной миссии предстоит убрать клиента, прогуливающегося с толпой охранников по обнесенной забором площадке в центре города. Раз центр, то вокруг всегда найдется несколько высоких домов, крыши которых с удовольствием поделятся местом для огневой точки. Правда, для поисков надо будет облазить все пожарные лестницы, чердаки и черные ходы, но никто не говорил, что киллерский хлеб легок. Другая миссия предполагает визит в Гонконг для устранения главы местного криминального клана. Сложность состоит в том, что на

MAIN BOARD BUTTERFLY SERIES®

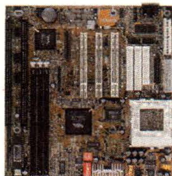




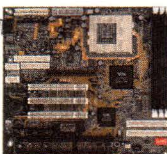
Сияние счастливой звезды



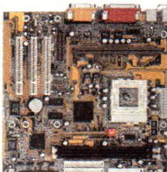
5MVP3
- VIA APOLLO MVP3 (100 MHz)
- ULTRA DMA (33 MB/SEC)
- Baby-AT



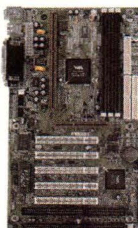
5MVP4
- VIA MVP4
- VT8501+VT82C686A
- SOUND CODEC



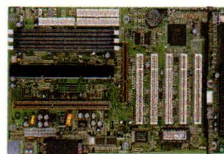
6V693
- VIA 693
- SOCKET-370
- ULTRA DMA (66 MB/SEC)
- AC-97 CODEC ON BOARD



6M810
- i810 CHIPSET
- S-370 or P-II/P-III SLOT-1
- ULTRA DMA (33/66 MB/SEC)
- AC-97 SOUND CODEC



6VABX2
- VIA VT86C693/VT86C596
- SLOT-1
- ULTRA DMA (33 MB/SEC)
- CREATIVE "SB-LINK"

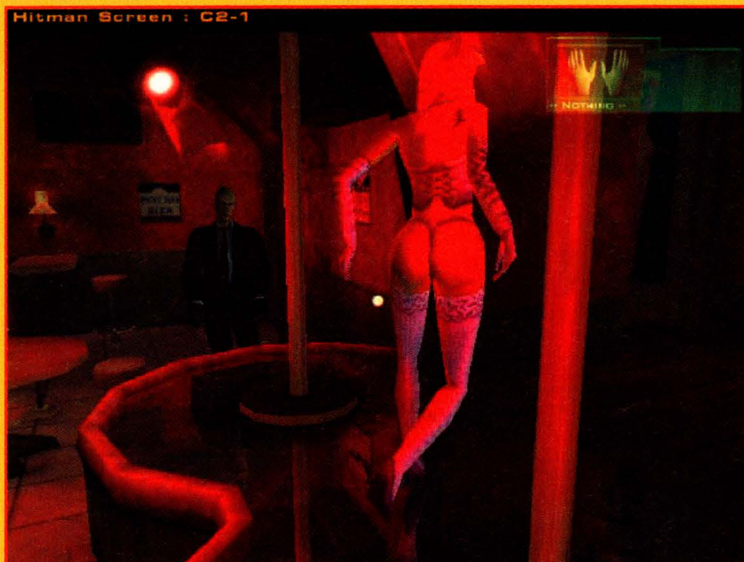


6ABX2V
- i440 BX 100 MHz
- ULTRA DMA (ATA-33 MB/SEC)
- CREATIVE "SB-LINK"
- GL518SM THERMAL I. C.



LUCKY STAR TECHNOLOGY CO., LTD. NO. 1–6, WU-CHUAN 1 ROAD, HSIN CHUANG CITY,
TAIPEI SHIENG, TAIWAN, R.O.C. TEL: 886-2-2990222 (REP.) FAX: 886-2-290112, 2992045
Представительство в Москве: (095) 234-2165 (5 линий)





Чтобы киллер не скучал в редкие минуты отдыха, программисты встроили в игру датскую стриптизершу.

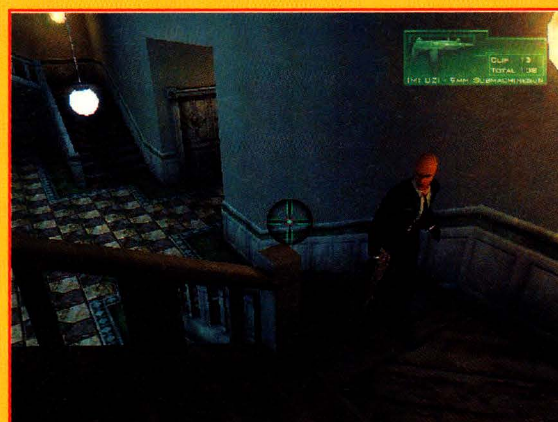


В игре есть нагнетающий психоделику саундтрек, меняющий свою тональность с ростом адреналина в крови.

свежий воздух он выходит редко, а чтобы проникнуть в здание, нужно сперва отловить рядового члена клана и заставить его поделиться фирменной одеждой. Не забудьте избавиться от тела! Иначе товарищи убиенного расстроятся. Для обеспечения свободы выбора при планировании в списке доступных орудий труда присутствует не только снайперская винтовка, но и много чего еще, в том числе скорострельный автомат, АК-47, ножи, дубинки и безобидные на вид струны для второстепенных жертв, то есть охранников и случайных свидетелей. В принципе игрок может позволить себе некоторую беспечность. Я не имею в виду демонстративное хождение по улицам с винтовкой на плече — это сразу повышает уровень напряженности и нервозности местного населения, что обычно кончается плохо. Просто иногда можно промахнуться, не заметить вовремя прохожего, и тогда необходимо вызывать «чистильщика», который за большие деньги ликвидирует все следы. Интересно, а если засесть на крыше и палить по всему что движется, пока не кончатся патроны, то как к этому отнесутся полиция и городские власти ?..

Ядро игры составляет новый энджин Glacier, не зависящий от конкретной платформы и работающий на PC, Mac и на приставках последнего поколения, что особенно радует издателя, строящего большие планы вокруг движка. Ну еще бы, ведь на его разработку потрачено целых пять лет. За всеми действиями мы будем наблюдать глазами третьего лица, что, по-моему, для проекта с такой специализацией не очень правильно. Режим first-person включается только при стрельбе из винтовки, но тут по-другому и не могло быть. Все пять локаций тщательно срисованы с реально существующих, и кому-то будет приятно увидеть в игре знакомые места. Особой гордостью дизайнеров и художников является отель XIX века, воссозданный до мельчайших деталей, и южноамериканский тропический лес, где все шевелится, шуршит и ползает, а лианы и ветки деревьев раскачиваются при прикосновении. Энджин моделирует движения одежды, льющуюся воду и кровь, реакцию тела на столкновения с разными объектами, почти человеческое поведение NPC, включающее, например, использование подручных средств, разговоры, бесцельное шатание по улицам. Теперь NPC не делают попыток открыть лбом закрытую дверь или пройти сквозь стену: им вправили мозги, и они быстро догадываются повернуть ручку или обойти препятствие. Такие эффекты, как освещение от нескольких источников и изображение возникающих при этом теней, отражение и им подобные давно уже являются хорошим тоном и не нуждаются в дополнительном описании. Звук будет играть заметную роль, так как во время разглядывания жертвы через прицел только уши смогут предупредить о появлении поблизости чьей-то персоны. Кроме того, в игре есть нагнетающий психоделику саундтрек, меняющий свою тональность с ростом адреналина в крови.

Один из руководителей проекта в свое время прославился своими уровнями к экшн-играм, так что он знает, что нужно любителям multi-player'а. Над проблемой, как прикрутить deathmatch к идеологии игрушки, он еще думает, но насчет кооперейтива все давно решено — ему быть. В случае двух и более охотников шансы жертвы падают до нуля,



поэтому авторам придется изобрести что-нибудь, уравнивающее шансы. Кое-какие сомнения вызывает неопытность фирмы-разработчика из Дании, однако ее амбициозность и европейские корни в сочетании с огромным издательским опытом Eidosa должны сделать свое дело без особых проблем и задержек с релизом. MG



Огневая сила — хороший довод в мирных переговорах (с) не помню кто.



Вообще-то миролюбивых NPC убивать не рекомендуется, но если очень хочется и никто не видит, то можно.



Убит выстрелом в упор из винтовки с оптическим прицелом. Есть что-то странное в этом диагнозе...

Последние дни Помпеи

Pompei

Мария Палагина

Окунувшись, наконец, в упоительную прохладу комнаты, Адриан закрыл глаза и погрузился в недавние воспоминания. Неаполь по-прежнему кружил перед ним в вихре пестрой многоликой толпы, завораживал яркостью красок, соленым запахом моря, пряным ароматом готовящихся прямо на улице яств. Вся жизнь текла здесь открыто, напоказ. Тут полощется на ветру белье, там развешаны на просушку макароны. Жители выбегают из душных домов и тут же попадают под ласковую руку морского ветерка, тянущего по узким улочкам свежесть и прохладу. Простолюдину здесь достаточно пары лоскутов алой или фиолетовой ткани, чтобы с непревзойденным изяществом задрапировать загорелые мускулистые плечи и почувствовать себя одетым. Город был весь как на ладони – ослепляющий праздничной белизной и сиянием южного солнца, зачаровывающий пронзительной синевой неба и моря. С неаполитанской набережной открывался вид на Везувий. Почти невозможно было представить, что рядом с этой колыбелью спокойствия и мира вот уже две тысячи лет покоятся развалины двух великих древнеримских городов – Помпеи и Геркуланума.

Паспорт

Pompei
Жанр: квест
Разработчик: Cryo Interactive
Издатель: Cryo Interactive
URL http://www.cryo-interactive.com
Дата выхода: март 2000 г.

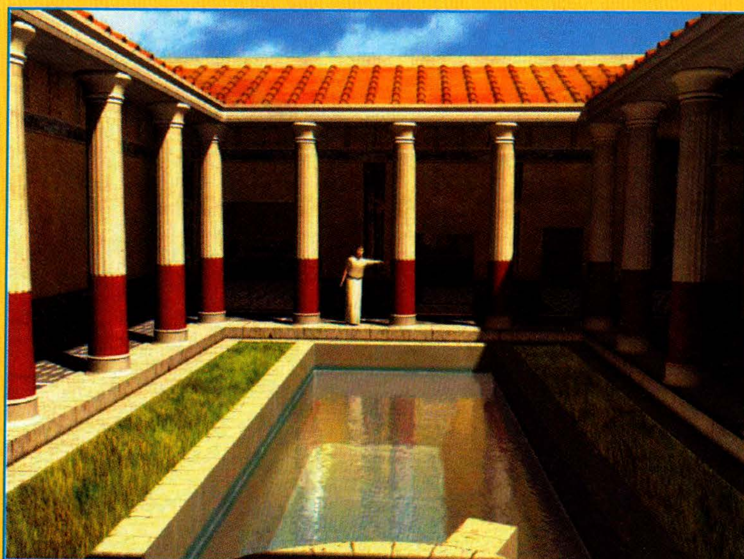
Адриана переполняло море новых впечатлений. Пораженный одной из величайших трагедий Земли, он никак не мог стряхнуть с себя странное оцепенение. Он только что вернулся с раскопок вблизи Неаполя, и его терзали двойственные чувства – радость возвращения и успех поездки были омрачены таинственным исчезновением его любимой. И теперь трагическая судьба великого Помпеи, погребенного под пеплом вулкана, странным образом перекликалась в его душе с недавним исчезновением супруги. Адриан в задумчивости разложил на столе древние манускрипты, найденные при раскопках, и погрузился в их изучение. Смутное предчувствие подгоняло его, он листал свитки все более и более увлеченно. Неожиданно среди прочих малоинтересных документов он обнаружил древнее заклинание богини Иштар. Несмотря на свою ирреальность, оно зародило в Адриане слабую надежду. Заклинание гласило, что ему необходимо найти свою супругу в трех других воплощениях в трех разных эпохах, спасти от гибели и уговорить вернуться с ним. Предприятие осложнялось лишь тем, что возлюбленная Адриана не помнила его и даже не подозревала о его существовании.

Адриану предстояло всего за несколько дней не только сблизиться со своей, правда, законной супругой, но и обойти все ловушки, расставленные на его пути приспешниками консула.



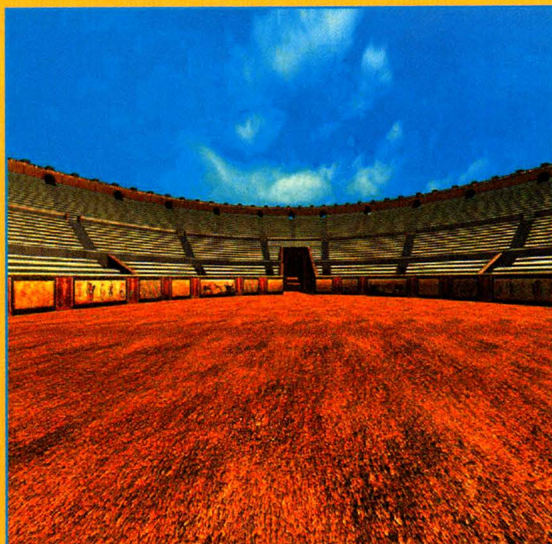
Итак, пункт первый – Помпеи, 20 августа, 49-й год нашей эры. До гибели города осталось всего четыре дня. Чем ближе к Везувию, тем больше какая-то неясная тревога овладевала Адрианом. Ни частые побелки, ни яркое солнце не могли одолеть въедливую копоть: спящий вулкан постоянным дыханием напоминал людям о своей грозной разрушительной силе. Легкое марево и в этот безоблачный день венчало срезанную вершину Везувия: тонкие струйки пара сливались в некое подобие тучи. Но жители Помпеи по-прежнему жили своей привычной суетливой жизнью. Всего за четыре дня до того, как потоки огненной лавы накрыли ненавидимый консулом город, ничто не предвещало беды.

Адриан неспешно бродил по улицам, как вдруг яркий луч



Да, неплохо жили в Помпеи... Подобный бассейн в таком доме и сейчас может послужить предметом зависти очень у многих.





Сейчас Колизей пуст, но в день гладиаторских боев он наполнится тысячами людей, жаждущих крови и зрелищ.

выхватил из многоликой толпы знакомое лицо. Адриан вздрогнул. Это была она. В своем новом образе, в белоснежной тунике и плетеных сандалиях, София показалась ему еще прекраснее. Окрыленный, Адриан последовал за ней...

Появление незнакомца в городе и его недвусмысленное поведение нарушили заведенный порядок и насторожили городские власти, тем более что София оказалась протеже одного из влиятельных лиц Помпеи. Теперь Адриану предстояло всего за несколько дней не только сблизиться со своей, правда, законной супругой, но и обойти все ловушки, расставленные на его пути приспешниками консула, и успеть вернуться на родину до уже неотвратимой гибели города...

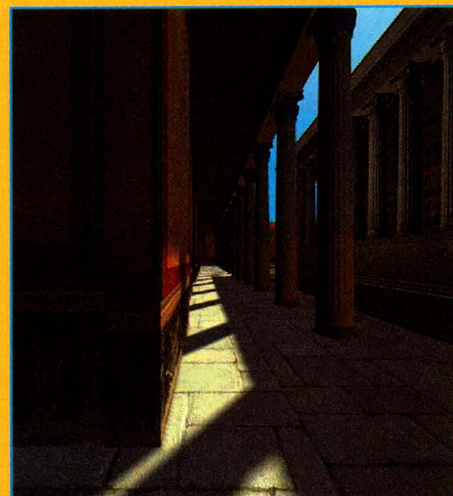


Своим новым приключением Cryo продолжает начатую несколько лет назад историческую серию игр, развивающих новое тематическое направление в жанре квестов.

Вот так или почти так завязывается интрига в Pompei – первом из трех исторических приключений Адриана Блейка, археолога из Шотландии, предлагаемых нашему вниманию разработчиками из Cryo Interactive. Следующие два, как было упомянуто, также будут повествовать о поисках Адрианом воплощений своей жены, но уже на фоне других исторических событий.

Игра разделена на четыре эпизода по дням до разрушения Помпеи. Действие разворачивается в самом городе, полностью восстановленном по историческим документам с помощью передовых трехмерных технологий. К разработке трехмерного виртуального макета традиционно были привлечены известные эксперты в области археологии. Естественно, детальное воссоздание города было предпринято не только для самой игры, но и для серьезных научных исследований. Кстати, к гордости соотечественников, к историческим документам вполне можно причислить знаменитую монументальную картину Карла Брюллова «Последний день Помпеи», которую он писал не только на основе своих впечатлений, но и по мемуарам одного из чудом уцелевших жителей города. Это лишний раз говорит о том, что трагическая гибель Помпеи привлекает не первое поколение художников, правда, сейчас это художники-дизайнеры, а вместо кистей и красок у них программные утилиты. Как бы там ни было, фирма гарантирует достоверность, а нам будет тем более интересно окунуться в атмосферу древнеримского поселения, столь скрупулезно воссозданного разработчиками.

Своим новым приключением Cryo продолжает начатую несколько лет назад историческую серию игр, развивающих новое тематическое направление в жанре квестов. Видимо, ища выход из сложившейся тупиковой ситуации в этом жанре, компания нашла свежее решение — не столько продолжать бесконечные серии с одним и тем же героем, сколько дополнять сюжетную линию реальными историческими событиями, передавать атмосферу той или иной эпохи. Читатели могут убедиться в этом, просмотрев четыре предыдущих игры этой серии: Versailles, China, Egypt и Aztec. Ни для кого не секрет, что в квестах главное — это увлекательный сюжет и играбельность. Не движок, не трехмерная графика, а именно увлекательность. А если все удачно сочетается, то это вообще просто праздник какой-то! Наверное, многие помнят популярный в свое время «Broken sword». Успех этому обычному с точки зрения технологий двумерному приключению обеспечил именно захватывающий исторический сюжет о возрожденном ордене тамплиеров. В погоне за раскрытием тайны проклятия тамплиеров незамеченными проходили даже самые очевидные недостатки игры. И что подкупало больше всего, так это правдивая историческая основа.



Cryo Interactive верна своей исторической традиции и, планомерно двигаясь в этом направлении, рано или поздно достигнет вершин совершенства. А пока, наверное, не стоит очень обольщаться по поводу новой «Помпеи». Графика, несомненно, будет яркой и привлекательной, но вот трехмерный движок, как впрочем и во всех современных квестах, скорей всего оставит желать лучшего. Поиграв в недавно вышедших «Ацтеков», можно примерно представить, как будет выглядеть трехмерное перемещение в новой игре. Судя по близости сроков выхода «Помпеи» и «Ацтеков», в их основе лежит один и тот же движок. Ну и, как сейчас принято, среди преимуществ проекта упоминается обзор на 360 градусов (неужели это еще не стало обычным делом?).

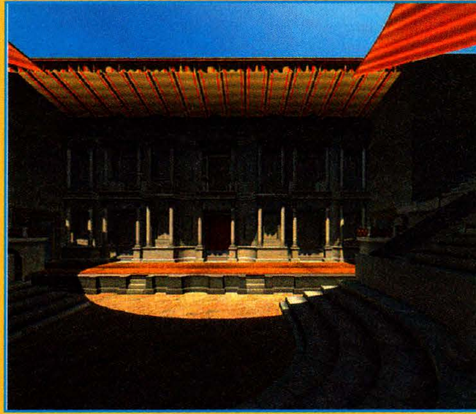
В очередной раз разработчики провозглашают абсолютную нелинейность сюжета

Что действительно трудно припомнить со времен Monkey Island, так это захватывающую и романтическую историю любви, которая ждет нас в Pompei.



Знать в Римской Империи одевалась просто и со вкусом. Не правда ли, приятно выглядящий человек располагает к неспешной задушевной беседе?

с возможностью передвигаться по городу во всех направлениях, исследовать его вне зависимости от уже предпринятых шагов. Но, поскольку авторы ничего не говорят о различных окончаниях игры, к которым приводит поведение играющего, вряд ли нелинейность зашла слишком далеко. Хотя в естественных ветвлениях игры никто не сомневается. Но что действительно трудно припомнить со времен Monkey Island, так это захватывающую и романтическую историю любви, которая ждет нас в Pompei вместе с искрометным юмором и ставшими уже традиционными элементами экшна.



У Pompei есть или, возможно, будет все, чтобы стать действительно увлекательным приключением. Не исключено также, что после выхода игры в Италию потянутся бесконечные вереницы туристов, чтобы хоть одним глазком взглянуть на окрестности павшего города, побродить по закоулкам Неаполя, посмотреть на Везувий и задуматься о тщетности бытия. И тогда задача творцов Pompei будет исполнена — ведь именно в этом, как известно, и заключается великая созидательная сила искусства. MG



Стены дворцов в Помпеи украшали потрясающие по своей красоте гобелены, а пол был устлан пушистым ковром.

«Порше» выруливает на тропу

Need For Speed: Porsche Unleashed

Добрый Грузин

Любите ли вы творения Порше так же преданно и беззаветно, как люблю их я? Даже если и нет, как много все же слилось в этом названии для сердца геймера... Ведь машины «Порше» буквально стали легендой, вожделенной мечтой любого ценителя спортивных автомобилей. Вряд ли найдутся индивиды, хотя бы не слышавшие об этой культовой марке. Да, хотел бы я познакомиться с такими не затронутыми цивилизацией людьми, и насладиться их умилительной первозданностью, такой недоступной мне, облысевшему от переполняющего тело адреналина, иссушенному играми мезоморфу... Счастливые, они не знают, что именно «Порше» — самый популярный болид среди играющих в Need for Speed. Кстати, на этом решили сыграть разработчики, взявшись за создание очередной части. Название ей — Need for Speed: Porsche Unleashed. Настоящий подарок всем поклонникам аркадных симуляторов.

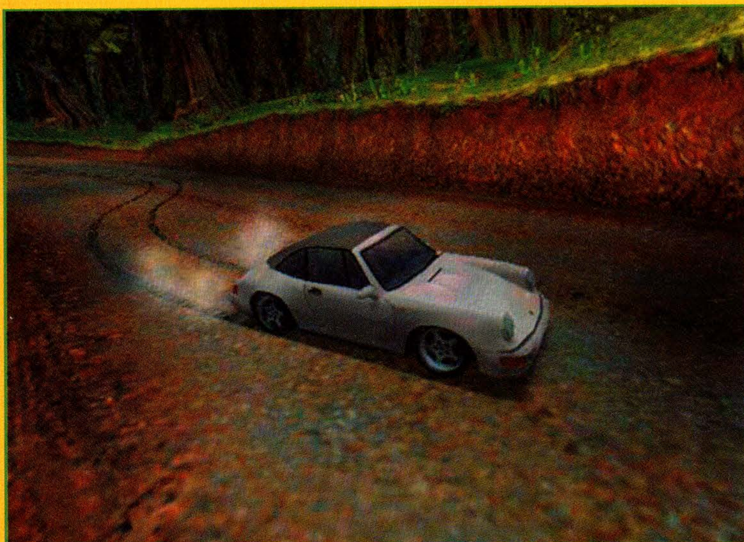
Не удивляйтесь, что бренд «Порше» вынесен в название. Разработчики решили сконцентрировать свое внимание исключительно на этой легендарной компании, и единственной маркой машин, на которых игроку предстоит промчаться по трассам игры, является именно «Порше». Сама по себе идея использовать автомобили только одного производителя ненова. Но в Porsche Unleashed создатели дают нам уникальную возможность протестировать весь спектр этих автомобилей за последние пятьдесят лет! Ни одна из жемчужин автомобилестроения, созданная талантливыми инженерами компании, не останется без внимания играющего. На примере знаменитой компании мы сможем проследить за всеми значимыми изменениями, произошедшими



Паспорт

Need For Speed: Porsche Unleashed
Жанр: аркадный автосимулятор
Разработчик: Electronic Arts
Издатель: Electronic Arts
URL http://www.ea.com
Дата выхода: март 2000 г.





Обратите внимание на извилистый тормозной след. Если бы не великолепные тормоза — авария, наверняка, была бы неизбежна.



Porsche Unleashed порадует играющих тремя различными режимами игры: Quick Race, Porsche Evolution и Factory Driver.

в проектировании автомобилей за последние полвека, буквально насыщенного революционными достижениями в данной области. Воображение лихорадочно рисует меня то за рулем 356 Roadster 1948 г. выпуска, то за «реактивным» 996 Turbo 2000-го. Сейчас взорвусь! Ой, простите... старые раны не дают покоя ... Спасибо товарищам-разработчикам за возможность в будущей игре прочувствовать на своей шкуре влияние неумолимого прогресса, олицетворяемого знаменитыми машинками. Последних маловато не будет: 80 (восемьдесят) плодов «поршестроения» призваны потешить нас в недалеком будущем. А те, кто захочет больше болидов — смогут скачивать дополнительные средства роскоши и передвижения прямо из Internet. Для Need for Speed это уже традиционно.

Для того, чтобы полнее погрузить жаждущих игроков в заманчивый мир скорости, разработчики отправились в Европу за информацией «из первых рук» о всех объектах управления. Получив прямой доступ к обширнейшей базе данных, они обрели возможность (которой, надеемся, воспользовались) более реалистично смоделировать поведение металлических чудовищ на дороге. Кроме того, лучшие селекционеры компании-ваятеля игры отобрали и с помощью безумных наездников обуздали стальных коней на самых различных трассах. И все эти титанические работы были проделаны с одной лишь целью — угодить нам, сверхвзыскательным хардкоргеймерам!

В отличие от предыдущих частей разработка Porsche Unleashed ведется отдельно от версии для PlayStation.

В отличие от предыдущих частей разработка Porsche Unleashed ведется отдельно от версии для PlayStation. «Чтобы действительно перейти на следующий уровень, мы должны оторваться от всего», — сообщил по этому поводу один из ведущих дизайнеров проекта. Теперь программисты используют все сильные стороны PC, чему раньше мешала чрезмерно тесная связь с консолью.

Особый оптимизм внушает то, что в High Stakes был использован всего лишь несколько улучшенный движок из Need for Speed 3, тогда как теперь разработчики решили буквально прорваться в бесконечность. Пятая часть NFS выйдет на совершенно новом движке! Вспомним умопомрачительное ощущение скорости, не раз в предыдущей серии скидывавшее со стула не в меру импульсивных игроков. Теперь же нам предлагают новую, еще более реалистичную модель! В общем, есть на что надеяться. Но и этого мало велеречивым издателям. Переработке и улучшению





Ах эта чудная природа, ах эти дивные поля...



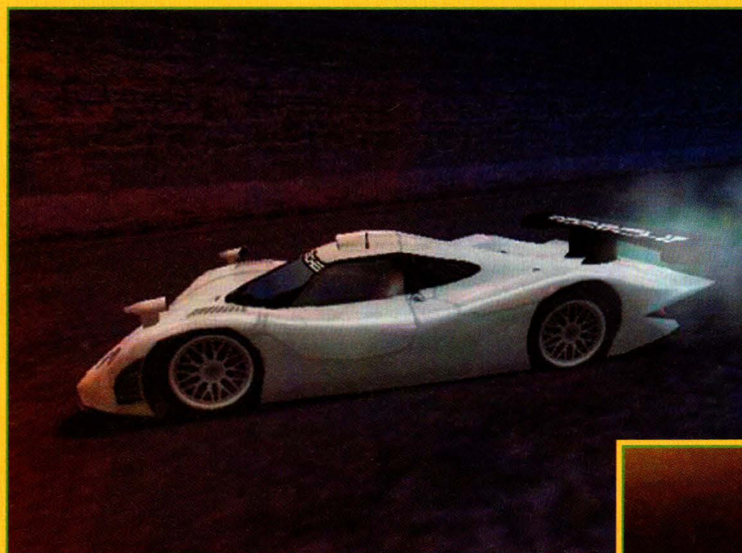
Направо поедешь — «коня» потеряешь, налево свернешь — полиция арестует, прямо поедешь — в дерево впечатаешься.



Перед гонкой не мешает заглянуть в гараж и выбрать машинку, заодно осуществив настройки своего болида.

подверглась также физическая модель «поршемобиля». Стало быть, перемещаться станем натуральней, разбиваться — разбитней, а на внешние раздражители реагировать еще охотней. Кстати, повреждений корпуса будет больше и выглядеть они будут натуралистичней.

Интересное нововведение коснулось и... головы пилота. Теперь, при режиме игры от первого лица, она поворачивается в нужную, надеемся, сторону. По замыслу разработчиков, это сулит нам более естественное восприятие поворотов. Правильно. Сколько можно неподвижно сидеть как истукан и смотреть исключительно перед собой?



Porsche Unleashed порадует играющих тремя различными режимами игры: Quick Race, Porsche Evolution и Factory Driver. Первый из них останется без принципиальных изменений, продолжая традиции предыдущих частей игры. Более любопытным представляется новый режим Porsche Evolution. Он позволяет узнать всю историю развития компании Porsche. Действие начинается в сороковых годах, через которые мы промчимся на самых ранних моделях полюбившейся марки и ворвемся во второе тысячелетие на сверхсовременных прототипах, в реальности собранных в единичных экземплярах. За победы в гонках будет выплачиваться вознаграждение, которое можно вложить в новые машины — залог успешного прохождения этапов. Кроме того, появится возможность апгрейдировать уже имеющиеся в вашей коллекции автомобили, доводя их до совершенства доступными на тот период времени агрегатами. Если вам удастся сохранить своих первых питомцев в хорошем состоянии, то лет через сорок вы сможете продать их с большой выгодой как раритетную модель. Воспользуйтесь этим!

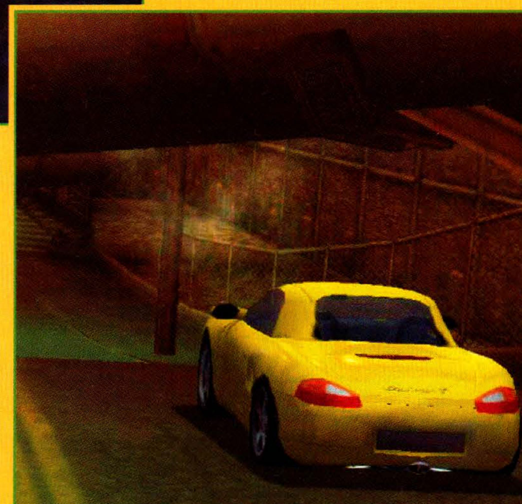
Еще один новый режим — Factory Driver. В нем играющий перевоплотится в испытателя, которому необходимо выполнить некоторый набор заданий, попутно изучая поведение автомобиля в условиях различных трасс. А маршруты, к слову говоря, отличаются еще большим разнообразием в сравнении с тем, что нам доводилось видеть раньше. Тут и бурлящие жизнью улицы города, и скоростные автобаны с головокружительными спусками и крутыми подъемами, участки с пересеченной местностью, и спортивные кольца. Некоторые трассы имеют альтернативные маршруты.

Маршруты, к слову говоря, отличаются еще большим разнообразием в сравнении с тем, что нам доводилось видеть раньше.

Кстати, из High Stakes в новый NFS перекочует режим карьеры, который разработчики немного доработали. В частности, создана эластичная экономическая модель, от которой зависит стоимость предоставляемых услуг по ремонту и усовершенствованию автомобиля. Влияние на нее будут оказывать такие факторы, как инфляция, величина спроса, предложения... Ценность машины также меняется в соответствии с вашим усердием, приложенным к сохранению ее в хорошем состоянии.

Разумеется, разработчики не забыли и про всевозможные режимы мультиплейера, которые позволят нам не только прочувствовать непередаваемую стремительность полета, сидя за рулем «Порше», но и лицезреть реальную скорость наших живых соперников. Игра по сети, модему и Internet — вот тот нехитрый мультиплейерный комплект, без которого немыслим уже ни один серьезный симулятор, пусть даже аркадный.

О Porsche Unleashed можно говорить долго и с удовольствием, ведь третья и четвертая части игры настолько радовали глаз, что вашему покорному слуге чуть было не пришлось покупать очки. Однако ухудшение зрения — еще не самое страшное. Если раньше, играя в Need for Speed 3 и High Stakes, я представлял себе совершенно невероятную по своей крутизне пятую часть... В общем, взглянув на скриншоты из Porsche Unleashed, я ужаснулся — моему воображению пришел конец, оно попросту оказалось не способно представить себе большее, чем уже высвечивалось на экране монитора. И за это они, эти создатели, мне еще ответят! MG



Сетчатый забор совершенно прозрачен — задний фон можно видеть через каждую дырочку. Потрясающе!





Полет мяча

Tiger Woods 2000

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Название игры для непосвященного звучит очень привлекательно. «Тигриные леса» — что-то вроде этого означает Tiger Woods в переводе — навевает радужные мысли об охоте на тигров в чащах Бенгалии, тем более, что виртуальная охота сейчас не является невозможной диковинкой. Но на самом деле Tiger Woods 2000 — просто симулятор спокойной и мирной игры гольфа, без выстрелов и когтистых лап хищников. А свое название она получила по имени одного из лучших представителей этого вида спорта.

Паспорт

Tiger Woods 2000
Жанр: симулятор гольфа
Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
URL http://www.easports.com
Дата выхода: март 2000 г.

Игра является следующей версией в серии, приуроченной к очередному сезону, и поэтому в основном повторяет прошлогодний Tiger Woods 99, добавив к нему несколько новых возможностей и улучшений. Однако число и качество изменений выводит новую игру в лидеры среди достаточно многочисленных проектов, посвященных той же теме.

Игра основывается на данных о местах проведения соревнований и их участниках, как они заявлены на 2000 г. Кроме Тайгера Вудса можно состязаться с еще несколькими профессиональными игроками, чьи имена я, пожалуй, приводить не буду. Площадок около десятка, и многим они знакомы по другим симуляторам — это официальные поля, на которых обычно устраивают чемпионаты.

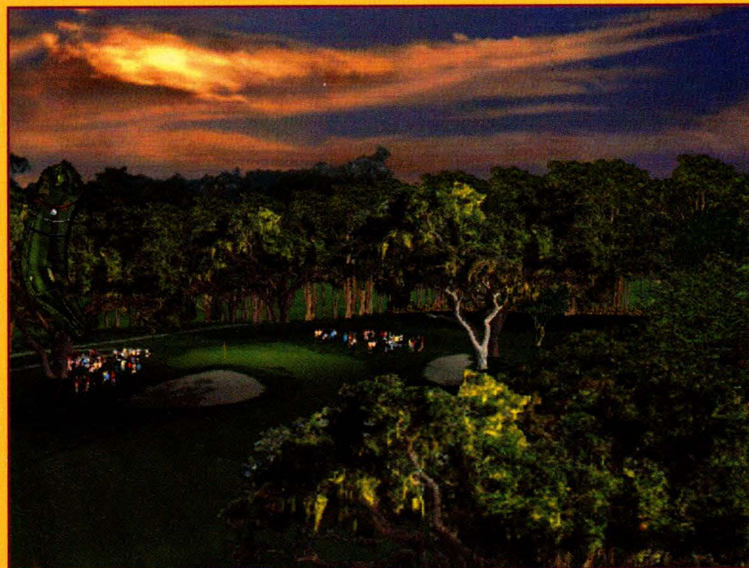
Режимов игры несколько: одиночная — просто пройти восемнадцать лунок; турнир — пройти по восемнадцати лунок в нескольких местах со сквозным подсчетом очков, сюда же входит и официальный чемпионат; карьера — где предстоит проделать путь от новичка до профессионала, набирая рейтинг, чтобы затем сравниться с существующими игроками.

Использование трехмерной графики и множества фотографического материала сделало вид игры весьма и весьма реалистичным. Зеленые поля, деревья, водоемы и песчаные ловушки выглядят прекрасно, а фигура игрока, выполняющего удар, вообще как живая, впрочем, это уже стало стандартом.

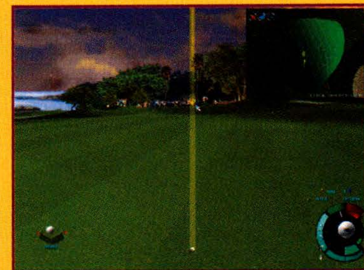
Electronic Arts договорилась с Профессиональной ассоциацией гольфа о предоставлении информации о ходе чемпионата.

За мячом следит несколько камер, красиво показывающих его полет, в результате получается видеоряд, почти неотличимый от того, что можно видеть на экране телевизора во время репортажа о текущих соревнованиях по гольфу. Качество графики зависит от возможностей вашей машины, так что, если хотите получить от игры максимум визуальных впечатлений, позаботьтесь о соответствующем оснащении своего компьютера.

Обеспечить современную графику и правдоподобие игрового мира — лишь первый шаг к успешному продвижению игры. Кроме этого, нужно придумать элементы геймплея, выгодно отличающие вашу реализацию



С первого взгляда эту картинку можно принять за фотографию с вертолета, сделанную во время последнего чемпионата по гольфу. Особенно реалистично выглядит толпа зрителей, наблюдающих за игрой.



На этой картинке хорошо видно, как показана кривизна поля возле флажка.



Тайгер Вудс. Нервных и расистов просим удалиться.

идеи от множества других. EASports предлагает их несколько.

Первые касаются физического моделирования. Значительно переработана такая деталь, как зависимость траектории от начального положения мяча. Теперь учитываются даже, казалось бы, незначительные нюансы. Направление склона и тип покрытия не просто влияют на движение, но и вносят коррекцию



в поведение клюшки во время удара — предусмотрено чуть ли не зарывание ее в песок и цепляние за слишком крутой склон, что сильно усложняет и разнообразит весь игровой процесс.

Вторая примечательная особенность — три типа управления ударом. Конечно,

Игра укомплектована редактором площадок, так что можно создавать собственные поля для игры (а также скачивать готовые из Internet).

стандартный трехкликовый способ, когда нажатием кнопки мыши фиксируются начало удара, сила и подкрутка, никуда не делся. Второй способ основан уже на движении мышью, а не просто нажатиях. И третий способ — для маньяков: в этом случае удар четко воспринимается с мыши в реальном времени. Независимо от выбранного варианта компьютерный игрок выполняет соответствующее движение, и здесь нашлось место маленькому подвигу: совместить третий тип управления с плавной анимацией персонажа оказалось сложной задачей, но разработчики с ней, по их собственному мнению, справились.

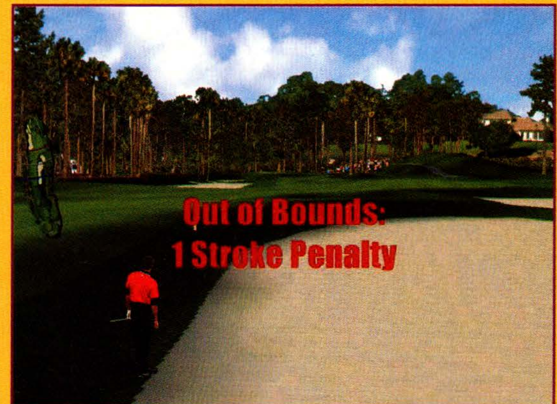
Третье нововведение касается информационно-изобразительного аспекта. (Вот сказанул, так сказанул!) На деле под этим диким выражением подразумевается, как игрок узнает о кривизне поверхности поля. Ранний вариант с квадратной сеткой был заменен горизонталями — линиями, соединяющими одинаковые по высоте точки. Способ этот лично мне кажется более удобным и понятным, но, может быть, несколько непривычен для бывалых игроков.

И наконец, четвертая, жутко модная идея. Поскольку турнир в игре соответствует реально происходящему, Electronic Arts договорилась с Профессиональной ассоциацией гольфа о предоставлении информации о ходе чемпионата. Так что, соединившись с нужным сервером, вы будете незамедлительно получать отчет о только что сделанном ударе и выполнять свой ход, как бы являясь реальным соперником выбранного спортсмена. Правда, этот спортсмен о вас ничего знать не будет, и даже если проиграет виртуально, на самом деле может все-таки стать победителем. Для людей не успевших вовремя подключиться, существует архив каждого закончившегося этапа.



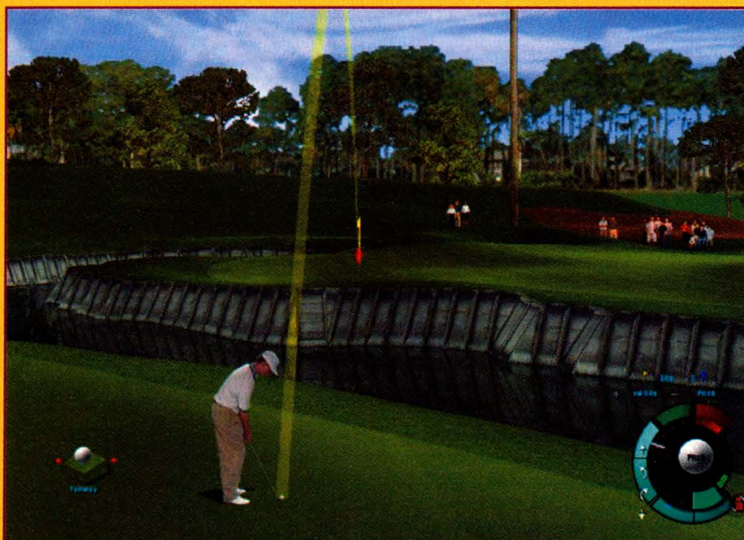
Высоко в небе летит маленькая белая точка, почти незаметная посреди великолепного пейзажа.

Есть и пятая интересная вещь: игра укомплектована редактором площадок, так что можно создавать собственные поля для игры (а также скачивать готовые из Internet). На них могут против вас выступить живые люди, поскольку есть многопользовательский режим, рассчитанный на 4 игроков. К сожалению, не совсем ясно, будет ли возможность играть вдвоем-втроем за одним компьютером, но я такое видел и пробовал лет десять назад, и сомневаюсь, что такая классная штука утерялась с годами.



Виртуальный игрок не стоит столбом, а весьма внимательно наблюдает, куда полетел мяч, и неудачи его, конечно же, огорчают.

Выбор гольф-симуляторов сейчас очень богат. Даже достаточно старые программы все еще неплохо смотрятся и не могут быть списаны со счетов. Всякого новичка ждет жесткая конкуренция, но шансы его высоки: новое всегда имеет преимущество. И если у вас еще нет любимого компьютерного гольфа, им вполне может стать Tiger Woods 2000. MG



Было бы интересно посмотреть, со скольких попыток вы удачно выполните этот удар в реальной жизни.



Далеко впереди желтеет флажок... Слишком далеко.

Alven's Blood (Кровь альвов)

Бокал: хайболл



Компоненты:

- Виски Tullamore Dew — 25 мл;
- Ликер Cherry Brandy — 25 мл;
- Гранатовый сок — 25 мл;
- Содовая — 25 мл.

Украшения: коктейльная вишня

Если помните, «Коктейль» прошлого номера представлял собой маленький ликбез по творчеству профессора Толкиена и по истории созданной им виртуальной вселенной Средиземья; а также в нем аж на три голоса описывалась вполне реальная вселенная толкиенистов. А в предыдущих номерах мы неоднократно описывали TCG — фантастические карточные игры. Новая статья чудным образом соединяет эти две темы. Перед вами рассказ про TCG «Middle Earth», основанную на толкиеновских реалиях...

ВАЛЕТЫ ВАЛИНОРА, или Как выиграть в карты Кольцо Всевластья



Борис Батыршин

Кто на свете всех милее?

Это необычная игра. Это прежде всего квест.

Знатоки и ценители Magic удивятся: как же так — в карточном варианте игры смоделировать квест? Оказывается, можно.

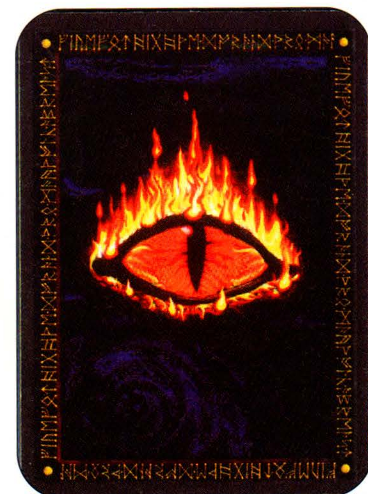
Игра «Средиземье», как и остальные TCG, выпускается в виде редакций. На данный момент их шесть — Wizards, Dark Minions, Lidless Eye, Against the Shadow, The Dragons, The Barlogs.



Первой редакцией был выпуск Wizards — «Волшебники». Валары, владетели прекрасного Валинора, послали в Средиземье пятерых Майяр — своих слуг — для того чтобы те на месте (сами-то Валары уже давненько не вмешивались в дела народов Средиземья) разбирались с земными проблемами и, как могли, противостояли тому злу, что осталось после Первой эпохи и падения мятежника Моргота. Эти пятеро путешествовали в обличье Волшебников и вмешивались (по делу и просто так) во все, что видели. Первый, Гэндальф (он же Митрандир, он же Серый Всадник, он же...), издавна занимался делами эльфов. Другой, Саруман Белый, глава Белого Совета, тяготел к проблемам людей. Третий же, Радагаст Карий, взял на себя заботу о тварях живых, но неразумных — от таракана до слона включительно. Далее упоминается о двух Синих Магах (одного из них звали Палландо), которые, согласно Толкиену, ушли на Восток, «и следы их затерялись...». Затерялись? Как бы не так! В игре «Средиземье» вам предстоит взять на себя роль одного из этих пяти магов.

Жили да были Свободные Народы Средиземья. И решили они однажды выяснить, кто из пяти посланцев Валинора круче — резвее бегает через горы и долы, увереннее читает карту Средиземья, крепче валит орков. И главное, конечно, кто из пяти посланцев удачливее. А посему поступили они (народы), ну совсем как цари из русских сказок: пойди туда не знаю куда, принеси то не знаю что — и побольше, побольше, ПОБОЛЬШЕ! И вот здесь-то и начинается Игра.

Для начала посмотрим колоду. Она состоит из двух неодинаковых частей — ресурсов и регионов. Ресурсы — это совсем не то, что подразумевается под этим понятием в играх Magic и Battletech. Там ресурсы — это источники магической энергии или монтажно-строительные модули, позволяющие вводить в игру все



Рубашка всех карт серии. Изображает Око Саурона, атрибут самого главного злодея Средиземья. Даже странно видеть такую рубашку у светлых карт редакции Wizards...

остальные карты — ударные единицы и различные спецэффекты. Здесь же ресурсы — это все то, чем игрок может пользоваться в ходе игры: карты-предметы, карты-существа, карты-события... да мало ли что!

Другая часть игровой колоды — карты-регионы (сайты). Это те объекты, районы, «достопримечательности», которые вы сможете посетить и осмотреть в ходе вашего квеста. Эта часть колоды доступна игроку полностью — он всегда может перебрать карты и найти себе регион по вкусу. Иначе говоря, это сумка с картами на боку у вашего персонажа.

Все вы — просто карты...

С чего начинает всякий уважающий себя «квестоходец»? Правильно, формирует партию. Займемся этим и мы.

В распоряжении игрока есть несколько десятков персонажей — как правило, это более или менее известные по книгам Толкиена фигуры. Как и полагается всякому персонажу, они имеют разные характеристики — силу, «живучесть», жадность, ум, влияние.

Персонажи подразделяются на две неравные категории — Волшебники и все остальные. Волшебник — это персонаж, который, когда он выходит в игру, отождествляется с самим игроком. В колоде ресурсов у вас только 2 волшебника — больше класть нельзя. Какой из двух волшебников вышел раньше — тот вы и есть. Правда, может не повезти. Например, в вашей колоде лежит карта «Гэндальф», и колода противника содержит точно такую же карту. Кто первый выложит ее в игру — тот и играет за Гэндальфа. Потому как, согласитесь, два Гэндальфа на одно Средиземье — это уже перебор! Но уж если ваш персонаж-Волшебник и погибнет — все, Game over. Это, кстати, одна из самых распространенных концовок игры.

Вернемся к формированию партии. В первоначальный ее состав Волшебника включать нельзя — он присоединится позднее. Самая первая «компания» состоит, максимум, из пяти персонажей.

Так как их выбрать?

Посмотрим характеристики персонажа. Прежде всего это профессии. Выбор таков — воин, рейнджер, дипломат, певец. Затем раса — тут придется выбирать из эльфов, людей, хоббитов, гномов. С силой и живучестью все понятно — чем больше, тем лучше. Жадность — тоже понятно, чем меньше, тем лучше. А вот ум и влияние — эти характеристики персонажей в корне отличаются от того, что мы привыкли встречать в обычных РПГ'шках.

Жили да были Свободные Народы Средиземья. И решили они однажды выяснить, кто из пяти посланцев Валинора круче — резвее бегает через горы и долы, увереннее читает карту Средиземья, крепче валит орков. И главное, конечно, кто из пяти посланцев удачливее. А посему поступили они (народы), ну совсем как цари из русских сказок: пойди туда не знаю куда, принеси то не знаю что — и побольше, побольше, ПОБОЛЬШЕ! И вот здесь-то и начинается Игра.

Дело в том, что вам, как лидеру и идейному вдохновителю похода, отпущено 20 единиц влияния — тот «лимит» авторитета, которым вы можете завлечь в свою партию различных персонажей. Сумма показателей «ума» выбранных персонажей не должна превышать ваш показатель влияния. И, понятно, чем ценнее персонаж, тем выше этот самый показатель ума. У легендарных личностей типа Арагорна, Галадриэли или короля гномов Трэйна он колеблется от 5 до 8 — понятно, что много таких персонажей вы в партию не впихнете. Но выход же имеется. У многих персонажей (к примеру, у трех только что упомянутых) есть собственный показатель влияния, то есть они сами могут контролировать других персонажей, чей показатель ума не выше этого влияния. Так что, формируя начальную партию, игрок выбирает одного-двух «крутых» персонажей, обладающих приличным показателем влияния, и уже «под них» кладет еще несколько персонажей — они становятся подчиненными, ведомыми. Их «показатель ума» уже не идет в общую сумму — они «удерживаются» в группе не вашим лидерским влиянием, а силами подчиненных вам персонажей. Впрочем, тут есть и минус — если вы потеряете «ведущего» персонажа, то скорее всего в начале хода его «ведомые» разбегутся.



Минас-Моргул. Домашний Приют... э-э... Короче, стартовая точка для тех, кто собрал «темную колоду» и полон решимости играть за злых, недобрых дядек.





Двое из магов — Гэндальф и Палландо. По Толкиену, Средиземье спас Гэндальф, а Палландо вообще не совершил чего-либо внятного. Но за карточным столом все может перемениться.



Найденное колечко может в результате оказаться чем угодно. Например, перед вами — Кольцо Ярости, атрибут одного из назгулов — жутких служителей Тьмы. Хотя игроку с темной редакцией очень даже в кассу...

Начиная игру вы выкладываете на стол 5 персонажей (но ни одного Волшебника!) и распределяете их на ведущих и ведомых в зависимости от показателей ума и влияния. Когда к вам присоединится-таки Волшебник (он, кстати, не требует единиц влияния — это вы, игрок), то он добавит к общему счету еще 10 единиц своего влияния — так что «штат» можно и расширить.

Последний штрих в формировании партии — вы можете вытащить из колоды несколько так называемых «второстепенных» предметов (есть еще первостепенные и специальные, например Кольца) и раздать их вашим персонажам. Не сомневайтесь, они им пригодятся!

Цель вижу, препятствий не замечаю...

Так, а какая же у нас цель? Иначе говоря, что принесет нам победу или поражение? Первый момент мы уже помянули — игрок проигрывает в том случае, если «его» Волшебник покидает игру — в результате гибели или по каким-то иным причинам. Другой финал — это когда игрок выводит в игру Кольцо Всевластья, доносит его до Ородруина... в общем, понятно. Чистая победа. (Для тех, кто не в курсе главных легенд Средиземья: Кольцо Всевластья — главный артефакт сил зла и тьмы, а Ородруин — вулкан, в жерле которого только и можно оное колечко уничтожить. — *Прим. отв. ред.*).

И наконец, на сцену может выступить тот самый Совет Свободных Народов с его безумной идеей устроить гандикап среди Волшебников. В данном состязании победит тот, кто в ходе квеста наберет больше бонусов. За что даются бонусы? Да за то же, за что и всегда, — за нарытые фенечки, за уши убитых врагов, за привлеченных на свою сторону союзников и персонажей. Когда обе игровые колоды «провернутся» (дойдут до дна) по одному разу, оба игрока объявляют Совет — скрупулезно подсчитывают накопленные бонусы и таким образом выясняют-таки кто круче.

Формируя начальную партию, игрок выбирает одного-двух «крутых» персонажей, обладающих приличным показателем влияния, и уже «под них» кладет еще несколько персонажей — они становятся подчиненными, ведомыми.

Правда, и здесь не без подвоха. Помните про такой показатель, как «жадность»? Когда вы предъявляете набранное барахло на суд Совета, вы должны для начала снять его с соответствующего персонажа. А он (персонаж) может и не отдать. То есть заканчиваете это вы игру в твердой уверенности, что у вас на два-три бонуса больше, чем у партнера, но не тут-то было! Какой-нибудь Боромир отказывается отдать честно найденный (вами!) росток Белого Дерева и, дрожа от жадности, удаляется в обнимку с этим отростком — прочь из игры. А вы, как последний болван, теряете бонусы не только за клятый саженец, но и за Боромира, и за его меч (потому как у Боромира-то и меч небось не простой!). Проще говоря, внося каждый «итем» в общую копилку при подсчете бонусов, вы с помощью броска кубика определяете, сумел ли соответствующий персонаж оторвать от сердца соответствующую бранзулетку и внести ее в общак.

У каждого персонажа есть свой показатель жадности (который учитывается при броске кубика), да еще и некоторые из предметов могут прибавить (или убавить) несколько единиц к этому показателю — в зависимости от того, в чьих руках этот предмет находится. Одно дело — отобрать у того же Боромира «целебную травку», и совсем другое — отнять у него же Кольцо Всевластья.

Прокидывать «жадность» персонажей вам придется не раз — не только в конце игры, но и тогда, когда вы захотите передать что-то из полезных предметов другому персонажу. К примеру, досталась та же целебная травка (ацелас, если мне не изменяет память) одному из гномов — так ему она, как попу гармонь. Напротив, в руках Арагорна ацелас — мощное исцеляющее средство, способное только что не мертвого поднять. Ему бы, гному, радостно отдать эту травку дунадану (самого же, дурака, при случае вылечат!) так нет. Придется вновь прокидывать «жадность», а не повезет — прости-





Торба-на-Круче (Bag End) и эльфийская гавань Пеларгир. Карты-местности, по «дороге» в которые вас могут поджидать разные неприятности (видите значки справа? Лесом, лесом, мимо руин...).





Мрачные приспешники Тьмы — Балрог, дух темного пламени, и предводитель орков.

прощай гном вместе с полезной травкой. По правилам игры проигравшие «проверку жадности» персонажи покидают игру насовсем и уносят с собой все то барахло, которое на них навешано к данному моменту.

На зеленом сукне Средиземья

Итак, все понятно с целью игры? Партия сформирована — вперед!

Для начала выясним, откуда партия начинает свой квест. В игре есть четыре Приюта — Раздол (Ривендел), Лориэн, Серебристая гавань и Эддхелион. На всех картах-сайтах наличествуют пометки, от какого из Приютов вы можете добраться до этого места. Считается, что вам известна ТОЛЬКО одна дорога. Так что добраться до Мории, к примеру, вы можете только через Лориэн. Итак, для начала выкладывается карта одного из Приютов. Имеет смысл выбрать тот, который ближе к нужному вам сайту. Как же понять, какой из них вам нужен?

Как вы помните, колода «географии» доступна вам в любой момент — вы всегда можете выбрать нужный. Взяв из колоды ресурсов по 7 карт, вы смотрите их и решаете, КАКОЙ ИЗ ПРИШЕДШИХ ВАМ ПРЕДМЕТОВ ВЫ ХОТИТЕ ВЫВЕСТИ В ИГРУ («НАЙТИ») ПРЕЖДЕ ВСЕГО. Например, это будет предмет «меч Гондолина». Вы находите в «географической» колоде сайт с надписью «играются предметы (второстепенные, первостепенные, специальные)». Вот он, этот сайт — Мория. Ближайший к нему Приют — Лориэн, так что дорога начинается здесь. Вы выкладываете карточку «Лориэн» (сейчас вы находитесь именно в Золотом Лесу) и находите сайт «Мория». Партия, как мы помним, уже сформирована. Так что осталось объявить, что ваша партия отправляется из Лориэна в Морию.

И вот здесь-то начинается самое интересное. На левой кромке карты-сайта и в левом верхнем углу нанесены небольшие черно-белые значки — разрушенные башни, силуэты деревьев, волны. Эти значки показывают, по какой местности пролегает ваш путь. И тут настает очередь вашего оппонента.

Игроки с «визардовскими» колодами не играют впрямую друг против друга — они оба служат Светлым силам. Но вот мелко напакостить...

Нет, конечно, ни Гэндальф, ни Радагаст, ни совершенно незнакомый подавляющему большинству почитателей Толкиена Алатар не подсылают друг к другу орков или драконов, не устраивают засады коварно нанятых горцев Дунланда. Игроки олицетворяют каждый для своего партнера силы зла (или же «неизбежные на войне случайности»). Так что как только вы объявили свой маршрут, ваш оппонент лихорадочно перебирает карты в руке и — о ужас! — находит карту-неприятность, помеченную значками, имеющимися в «описании маршрута» вашего сайта. Например, маршрут от Приюта до сайта описан как «лес», «лес», «руины». В руках у вашего оппонента лежит карта «орочий патруль», имеющая значок «лес», «лес». Иначе говоря, хочешь встретить орочий патруль — пройди два поприща по лесу. Увидев, что его «карта-неприятность» ложится на ваш маршрут, оппонент выкладывает ее.

Дальше начинаются тонкости игрового боя. Мы не будем углубляться в назначение и распределение атак, высчитывание силы удара. Бой решается кубиками, а помеченные на картах персонажей сила и живучесть — это либо плюсы к выброшенному на кубике результату, либо то значение, которое вы должны перекидать, кинув один или два «дайса». Отметим только, что из боя персонаж может выйти либо «раненым» (получает минус к последующим «боевым броскам»), либо «тапнутым» (повернутым, то есть сражавшимся в полную силу и уставшим настолько, что не в состоянии продолжать поиски «бранзулеток»), либо бодрым и готовым к дальнейшим действиям. Это если выходит вообще. В том случае, если кому-то из персонажей не повезло, его предметы могут быть распределены между безутешными товарищами. И вот в таком виде — счищая кровь с мечей, выкусывая из-под ногтей клочья чужой шерсти, зализывая царапины отравленных орочьих ятаганов и подсчитывая кровоточащие еще уши убитых вражков — компания и прибывает на нужный сайт.

Игроки с «визардовскими» колодами не играют впрямую друг против друга — они оба служат Светлым силам. Но вот мелко напакостить... Игроки олицетворяют каждый для своего партнера силы зла (или же «неизбежные на войне случайности»).



Вы думали, это все? Щас!

Распределяя на предыдущем этапе игры то, кто и как будет отбиваться от свалившихся на вас напастей, вы решили оставить одного из персонажей не «тапнутым», то есть он сражался не в полную силу и сохранил боевой задор еще и для сомнительных поисков в сомнительной дыре на краю света — в данном случае в Мории. Дело в том, что почти на каждом сайте есть пометка «автоматические атаки». Если просто посетить сайт, но не начать там копаться, все обойдется. Но вот если ваша партия, а вернее, тот самый бодрый персонаж начинает поиски («тапните» его для этого), тут-то на вашу партию и обрушатся

«автоматические атаки». Населявшие сайт орки (драконы, живые мертвецы, волки — см. по тексту), шокированные вашей бесцеремонностью, нападают и, как правило, не по одному разу. Например, надпись «автоматическая атака орков — 3 удара силой в 6» означает, что на 3-х ваших персонажей обрушится по удару силой в 6. В первую очередь, конечно, на того бодрого, но за ним и на других — раненых, уставших («тапнутых»). Если атак больше, чем персонажей, не беда — каждый получит по одной, а потом оставшиеся будут распределяться по второму разу — между теми, кто уцелел.

И вот желанный миг: отбившись от второй волны атак, вы выкладываете с руки долгожданный прибамбас и вешаете его на «копателя» — на того персонажа, который был «тапнут» для поисков. Если он, конечно, дожил.

А теперь разверните карту-сайт в знак того, что данная территория уже выпотрошена. Когда вы покинете локацию, карту придется сбросить, то есть вторично вы сможете навестить этот сайт только тогда, когда колода кончится и вы заново перетасуете ее.

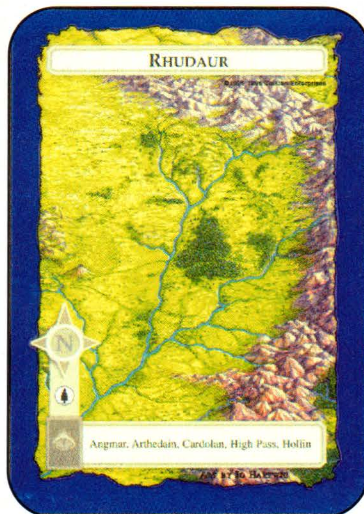
Что еще осталось? Не знаете? Самое главное — вернуться. Говорят, опытные приключенцы не возвращаются той же дорогой. Вас же ожидает именно она — тот же маршрут до того же самого Приюта. Со всеми возможными неприятностями по дороге — если, конечно, у оппонента снова найдется нужная карта.

И вот вы опять в Приюте. Лечите раны, реорганизовываете партии — в Приютах можно выводить новых персонажей, тех, чьи карты пришли к вам из колоды. Можно даже разделить партию на несколько — чтобы в ход обыскивать не один, а несколько сайтов.

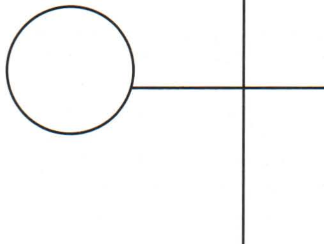
Вот, собственно, и все. Теперь осталось либо обыскивать все соседствующие с данным Приютом сайты, либо перебираться в другой приют (получая по дороге все полагающиеся неприятности). И так до тех пор, покуда не падет от вражьего клинка или когтя ваш Волшебник, или пока склад орочьих ушей и эльфийских самоцветов не разбухнет настолько, что не стыдно будет и на Белый Совет показаться. Да, но... Кажется, у нас была еще одна, глобальная, цель?

Каждому пальцу — по Кольцу Всевластья!

Ничего не дается в этой игре так сложно, так замороченно, так НУДНО, как Кольцо. Если вы помните, всего их 20 — ровно по детской считалочке из



Страна Рудаур. Одна из тех карт, которые... карты. А как это еще сказать по-русски?



«Властелина Колец». Некоторые из них могут находиться в вашей колоде — иначе говоря, если у вас нет карты «Одно Кольцо», так оно вам и не светит. Но этого, как водится, мало. Для начала надо сыграть (найти на сайте согласно описанной выше процедуре) предмет под названием «золотое кольцо». Отнюдь не все сайты позволяют вывести его в игру, но вот все, которые позволяют, начинены прямо-таки отборными, первосортными гадостями, гадостями высшего качества. Предположим, что вы сумели. Вот она — карта «прекрасное золотое кольцо», или «замечательное золотое кольцо», или «яркое золотое кольцо». Эта карта (и не одна, для пущей вероятности выхода) тоже заранее была помещена вами в колоду. Это еще не ОНО. Это пока лишь потенция ЕГО, а само по себе — так, золотая побрякушка, «подарочек на день рожденья», пока эта карта даже невидимым никого не делает. Теперь вам нужна еще одна карта — «испытание золотого кольца», ее вы тоже положили в колоду, и она в данный момент должна уже выйти. На карте — иллюстрация к широко известному эпизоду с хоббитом, камином и Волшебником. (Опять же для тех, кому все эти эпизоды неизвестны: Гэндальф испытал Кольцо, поместив его в огонь камина; Кольцо осталось холодным, но на нем появилась стихотворная спецификация — типа это я самое и есть, колечко всевластьица... *Прим. отв. ред.*). Все! Наконец-то ОНО! Рука чешется горделиво выложить Эту карту на стол, и вы уже предвкушаете потрясение и уныние оппонентов...



Фигушки! «Испытание золотого кольца» подразумевает бросок двух кубиков — и только нужный результат (одно-три значения из 2-х кубиков) позволяет сыграть вожделенную карту. Например, так: «Киньте 2 кубика. Значения 12, 11 — Одно кольцо, 10—6 — Гномье кольцо, 5—2 — Эльфийское кольцо». Если на





Мория, подземные чертоги, в своей «темной» и «светлой» ипостасях (то есть какой она видится «светлому» игроку и какой — «темному»). В светлой колоде Мория — опасная локация, а в темной — дом родной.

кубиках выпал результат меньше 11, вы сможете сыграть только Гномье или Эльфийское кольцо (если оно, конечно, имеется). А если нет — ждите новую карту-тест и заново заклинайте ваши шестигранные шансы.

Несколько проще игроку, чью партию уже возглавляет Гэндальф. Серый маг имеет «встроенное» свойство тестировать кольца — по разу в ход. Так что, имея в колоде ЕГО, без Гэндальфа вам не обойтись.

Сила Ночи, Сила Дня...

А как же ваш партнер? Неужели так-таки никакой возможности к прямому столкновению не заложено в этой игре?

Оказывается, такая возможность имеется. Нет, конечно, прямой резни не будет — не то воспитание у ваших персонажей. Но если они вдруг встретятся в один тур на одном сайте, правилами предусмотрена попытка переманить каких-нибудь стоящих персонажей или попросту украсть что-то из барахла.

Однако все меняется, если ваш оппонент играет колодой одной из последующих редакций — к примеру «Миньонов Тьмы» или «Барлогов».

Здесь многое будет иначе. Во-первых, совершенно другой набор персонажей и предметов. Во вторых, и «стартовые точки» (язык не поворачивается назвать Дол-гулдур или Барад-Дур Приютом), и сами сайты в этих колодах другие. Сайты собственно те же (называются одинаково), но карта другая, и если, к примеру, Минас-Тирит «белой» колоды совершенно безопасен, то в «Темных Миньонах» это сайт, полный всяких ужасов. Понятно, что смешивать эти колоды нельзя.

Вот в таком варианте вы вполне можете охотиться за партиями противника и даже устраивать на них засады. Встреча обещает хорошую, полноценную драку с непредсказуемыми последствиями.

«Барлоги» — еще более сложный вариант игры. Эти огненные чудовища совершенно нейтральны и одинаково не любят разведчиков, ведомых назгуллом или эльфийскую партию под руководством Радагаста. Мало того, в этой редакции введен совершенно новый способ перемещения и новые сайты — подземные. В комплекте правил приведена схема подземных тоннелей от одного сайта к другому, и вот именно по ним, по имеющимся в колоде подземным сайтам, и перемещается партия Барлогов. Некоторые сайты совмещаются и с поверхностью (та же Мория или, к примеру, Гоблиньи Врата в Гундабаде) так что точки рандеву имеются.





Две ипостаси Врат Гоблинов — также из светлой и из темной колод.

Если ваш оппонент играет колодой одной из последующих редакций — к примеру «Миньонов Тьмы» или «Барлогов» — вы вполне можете охотиться за партиями противника и даже устраивать на них засады.



Такая вот игра. Конечно, по популярности она далеко отстает не только от «Магии», но и от «Бэттлтеха». Не та тема, не тот слой любителей — завзятые толкиенисты уже раз и навсегда выяснили, какой должна быть игра по Толкиену. Количество игроков, занятых игрой «Средиземье», с трудом дотягивает до полутора десятков в каждом из клубов. Но сильные стороны у игры все же есть. Во первых, у нее куда более интересный «мультиплейер»: если в «Магии» или «Бэттлтехе» совершенно бесполезно играть втроем, то в «Средиземье» такая «нечетная» игра вовсе не создает ситуации «двое на одного». Кроме того, в «Средиземье» вполне можно играть и в одиночку одной колодой. Как? Да очень просто. Делите колоду (не «географическую», а другую) надвое — в одной персонажи, предметы и полезные события, а в другой — всякие гадости. Тянете карты из обоих колод — в свой ход выкладываете персонажей, назначаете маршруты, а во время передвижения по сайтам выкладываете «гадости» для своей партии (в зависимости от того, что выпадет). И, надо сказать, такая форма игры довольно популярна, некоторые даже специально собирают колоды под одиночную игру, например «целевые» колоды, повторяющие (по набору персонажей, происшествий, сайтов) одно из описанных Профессором путешествий — того же похода Туда и Обратно.

И последнее. Изобразительный ряд игры выше всяких похвал. И ради одних только иллюстраций истинному ценителю Толкиена порой стоит собрать альбом карт игры «Средиземье». MG



Это еще не Кольцо Всевластья. Это так, возможность, виртуальный призрак кольца. Трудная дорога к его идентефикации начинается со ввода в игру карты Wizard's Test.

МЕГАХИТ

В этом выпуске:

Final Fantasy 8

НА СТРАНИЦАХ 59–63



Что есть вступление к разделу? Вступление к разделу — это краткое описание того, что в нем есть. Но интересно — как это я должен в 10 строчках описать три замечательные игры, про которые весьма неглупые люди написали намного больше, да еще по ходу дела жаловались, что им места не хватает? В общем, дело совершенно бесполезное. А так как только слабые разумом отрицают очевидное, пытаться объять необъятное я не буду. Просто учтите — в мегахитах в этот раз есть симулятор. Просто самолетный симулятор, который сделан настолько классно и так тщательно, что в него хочется играть даже мне — человеку, который к играм вышеуказанного жанра в принципе отказывался подходить на протяжении всей своей «игрательной» карьеры. А следовательно, все не так уж плохо на сегодняшний день. Если даже симуляторы подались в мегахиты, то значит все хорошо. С чем я всех нас и поздравляю!

P.S. Погода, правда, поганая, но тут уж ничего не поделаешь — климат-с!

Искренне Ваш, Данила Матвеев

Battlezone II: Combat Commander

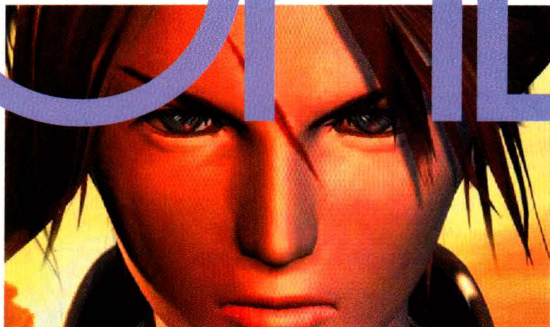
НА СТРАНИЦАХ 69–72

Flanker 2.0

НА СТРАНИЦАХ 64–68

МЫЛЬНАЯ ОПЕРА





Главное, что следует запомнить вначале, — это сказка не о вас. Она могла случиться, и она может случиться, но только не с вами.

Сергей Лукьяненко

каф-Малах

В то время как проверенные временем писишные ролевые сериалы (Ultima, Wizardry) медленно, но верно умирают (по крайней мере, в отношении привычной одиночной игры), им на смену движется новое поколение игр, потому что, как известно, свято место пусто не бывает. И нельзя сказать, что поколение это целиком и полностью состоит из очевидных шедевров вроде Baldur's Gate или Planescape: Torment.



Паспорт

Final Fantasy 8

Жанр:	RPG
Разработчик:	Squaresoft
Издатель:	Squaresoft
URL	http://www.ff8-pc.com

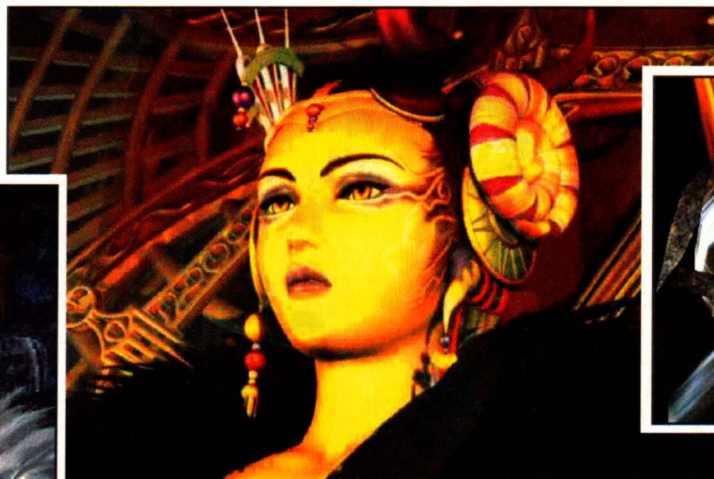
Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	8x
3D-ускоритель	

Наряду с уже признанными авторитетами появляются ролевые игры совсем другого толка, пришедшие на PC с приставок и за последний год изрядно потрепавшие нам с вами нервы своим необычным подходом к системе параметров, магии и реализации боев. Самым же известным представителем этого самостоятельного ролевого течения по праву считается сериал Final Fantasy, который сегодня празднует свой восьмой юбилей и второе (скорее всего, далеко не последнее) пришествие на PC.

Говорят, что многие покупают PS только ради того, чтобы поиграть в Final Fantasy. Это какой же неподражаемой и интересной должна быть игра, чтобы за возможность в нее поиграть люди были бы готовы приобрести себе не самую дешевую приставку, которая в принципе им не нужна? Что-то ничего подобного об играх на персональных компьютерах я до сих пор не слышал. Впрочем, год с лишним назад владельцы PC могли с некоторым опозданием продегустировать Final Fantasy 7, любезно портированную на нашу с вами любимую платформу. Впечатление, прямо скажем, осталось двойственное. Оригинально, местами ярко, непривычно, но уж слишком аркадно, в реальном времени, с хитрой системой боев и глючным, неторопливым движком. Неудачная получилась «портация», слабая, но тем не менее внушающая изрядную долю оптимизма по поводу учета допущенных ошибок в следующий раз.

И вот перед нами лежит новая, восьмая, если быть точным, часть бесконечной мыльной оперы в духе аниме и помеси средневековья с высоким техническим прогрессом. Более того, буквально через неделю после появления версии для













Во время боя у героев есть возможность сбежать от надоедливого противника. Правда, срабатывает эта опция не всегда, так как враг обычно не горит желанием отпускать столь ценную добычу с миром на все четыре стороны. А вот при борьбе с изображенным здесь механическим пауком, чересчур шустро восстанавливающим свое здоровье даже после самых сокрушительных ударов, тактика быстрых перебежек — единственная возможность победить. Сначала забиваем паука парочкой самых мощных GF, а затем уж пытаемся убежать. На протяжении всей дороги до спасательного катера, где сосредоточены основные вооруженные силы SeeD, он будет раз пять преграждать путь главным героям, но в финале все равно загнется под безапелляционным огнем тяжелой артиллерии, находящейся в умелых женских руках.

Final Fantasy Movie

В начале 2001 года мир должен увидеть киношедевр по мотивам вселенной Final Fantasy со сногсшибательными компьютерными эффектами, на порядок обходящими «Матрицу» и ее возможные продолжения (вы будете смеяться, но в фильме принципиально нет живых актеров). Премьера должна состояться в США, а не в Японии, как это происходит со всеми играми из серии Final Fantasy. Сюжет пока держится в глубокой тайне. Известно лишь, что крутится он вокруг девушки, которая является носителем ужасного вируса. А окружающие размышляют о том, что с ней делать: попытаться изъять вирус или уничтожить вместе с переносчиком заболевания. На этом подробности неожиданно заканчиваются. В мае 2000 года ожидается открытие официального сайта, который будет полностью и безоговорочно посвящен кинофильму, так что тогда новостей на данную тему станет не в пример больше.

PC, разработчики выпустили официальный пресс-релиз, в котором подробно описывались их долгосрочные планы, связанные с данным ролевым сериалом. Выяснилось, что, во-первых, в разработке находятся девятая, десятая и одиннадцатая части. Во-вторых, особых графических изменений в ближайших двух частях ждать не стоит, то есть движок останется на том же качественном уровне с небольшими косметическими вкраплениями. В-третьих, одиннадцатая часть будет первым исключительно онлайновым проектом компании, а десятая — промежуточным звеном при переходе к сетевым баталиям. И в-четвертых, речи о версиях для PC пока не идет, потому что вначале требуется как следует оценить финансовую отдачу от портирования Final Fantasy 8 с PS, а уж потом принимать столь ответственное решение. Спешу успокоить подразделение финансового менеджмента Squaresoft, потому как похоже, что отдача будет, и не малая. Даже несмотря на массу погрешностей, допущенных при разработке и портировании.

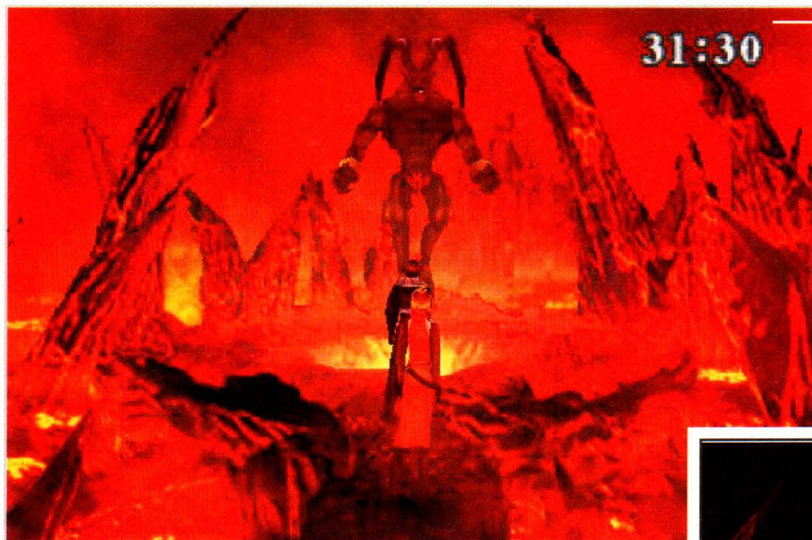




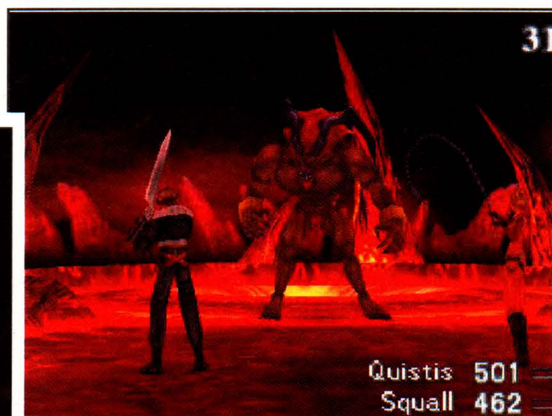
Несмотря на очевидные увечья естественного происхождения

Начнем с самого плохого, то есть с того, что способно загубить интерес к игре на корню. Почему обзор самого настоящего мегахита начинается именно с плохого? А для того чтобы, как учил хитрющий разведчик всех времен и народов — Штирлиц, под конец выбросить убедительные аргументы в поддержку проекта, которые и должны будут запомниться подавляющему большинству читателей.

Итак, на что же не стоит обращать особого внимания при прохождении Final Fantasy 8? Конечно же, на возможность сохранения только в заранее оговоренных точках, щедро разбросанных по игровому миру. Именно в этих сокровенных местах в меню волшебным образом оживает пункт save. Такова особенность приставочных игр, и разработчики принципиально не желают ее менять при переходе на другую платформу. Та же ситуация и в области управления и интерфейса. Управление изначально рассчитано на game pad, поэтому клавиатурный аналог немного раздражает, однако привыкнуть можно достаточно быстро, хотя всю иг-



Guardian Forces (GF) — магические существа, являющиеся спутниками главных героев. Они, как и основные персонажи, копят опыт и учат новые скиллы. GF следует «привязать» к одному из героев, тем самым разрешив его вызов во время боя и наделив персонаж некоторыми новыми способностями. В игре 12 таких существ плюс 9 полусекретных или просто веселых аналогов, которых гораздо труднее найти при прохождении.
Ифрит — один из возможных и достаточно сильных GF. Однако, чтобы его добавить в свою коллекцию, вам придется пройти Fire Caverns и победить этого монстра в честном бою вместе со своей наставницей, активно применяя возможности другого GF по имени Шива. На этом обучение в академии закончится, и начнется подготовка к сложному вступительному экзамену в спецподразделение SeeD.





ру и сохраняется устойчивое ощущение, что перед тобой Mortal Kombat, а не навороченная RPG. С интерфейсом, вообще, вышел какой-то странный казус. Он умудрился визуально испортиться с прошлой части, приобрел невзрачный мышиный цвет и все так же по-японски нелогичен и странен. Не всегда понятно, как попасть в нужное меню и как из него вернуться обратно. Слишком много текста и мало графики, грубо и некрасиво. Гадость, короче. Вспоминаю с ужасом, а не облизываясь и смачно причмокивая, как это было во время недавнего прохождения Planescape: Torment.
Не следует расстраиваться и по поводу графики, которая порой демонстрирует такие отвратительные перлы, что диву даешься, как такое можно было изобразить в здравом рассудке. В игре используются сразу три вида движка, чтобы сопровождать главных героев в разнообразных жизненных обстоятельствах. Хуже всего неподготовленному игроку приходится во время путешествий между городами по глобальной карте. Осуществляются такие перемещения либо пешком (есть высокая вероятность повстречать случайным образом сгенерированную группу противников), либо на каком-то транспортном средстве, что и быстрее, и безопаснее, но и накладнее в смысле дополнительных, весьма ощутимых расходов. Ладно, дело не в способе поездки, а в том, как это, с позволения сказать, нарисовано. А оформлено это мероприятие примерно так же, как некогда выглядел трехмерный тетрис самой простой модификации. Наивысший аскетизм в деталях, текстурах и количестве полигонов на душу населения. Может, на телевизионном экране все эти недочеты и незаметны, но при переносе на компьютер нужно было кардинальным образом доработать эту часть движка, чтобы не вызывать у игрока приступов безудержного опасения за недееспособность своего графического ускорителя. Не волнуйтесь: с картой все в порядке. Это у дизайнеров уровней случился творческий кризис. Вообще, ругать авторов по-настоящему необходимо только за то, что они приложили минимум усилий и средств при портировании игры с одной платформы на другую. Ведь совершенно очевидно: PC уже обогнал PS по своим графическим возможностям, поэтому даже при относительно простой замене вялых текстур низкого разрешения (я молчу о количестве полигонов, отчетливо понимая, что сюда вмешиваться нереально) на более качественные эффект был бы заметен невооруженным глазом. Но финансовая целесообразность подтолкнула разработчиков к более легкому решению. Портирование провели «как есть»,





Final Fantasy 9

Следующая, девятая часть сериала Final Fantasy должна появиться в Японии уже весной этого года, а весь остальной мир увидит ее лишь в октябре-ноябре. Среди отличительных особенностей игры значатся все тот же испытанный предыдущими релизами движок и четверо героев вместо трех. Ни сюжетных (кроме того, что Final Fantasy вернулась в средневековый мир с практически полным отсутствием технического прогресса), ни ролевых подробностей касательно этого проекта до сих пор нет. Известно лишь, что игра станет заключительной частью для PS, так как разработка переберется на платформу PS 2, а затем вообще в онлайн.





без каких-либо решительных вмешательств в основу движка. В результате и интерфейс слабенький, и сохраняться можно не везде, и движок временами заставляет собирать волю в кулак.

Организм выздоравливает, досадные ошибки устраняются

Ситуация со схематичной графикой исправляется только тогда, когда действие перемещается внутрь какого-нибудь поселения или любого другого объекта с реальными внутренностями. Здесь трехмерность сохраняется только у персонажей, а в качестве фонов начинают применяться исключительно плоские, заранее отрендеренные картинки. Увы, качество этих фоновых рисунков оставляет желать лучшего из-за отсутствия деталей в пейзажах и небольшого разрешения. Зато, когда движок внезапно переходит в потрясающей красоты ролик без каких-либо ощутимых подергиваний и загру-



зок, поневоле открываешь рот и безуспешно просишь у всем сердцем сочувствующих окружающих ленточку, чтобы как следует подвязать челюсть.
Только вообразите себе на миг, что плоская и абсолютно статичная картинка вдруг превращается в удивительно красочный и динамичный ролик. Это одна из особенностей игры, заявленная разработчиками. Местное ноу-хау, какая-то хитрая технология или что-то там еще. И, кстати, это единственный игровой элемент, над которым пришлось потрудиться при портировании. В Final Fantasy 7 вышел очевидный прокол с роликами в версии для PC. Их тогда перевели так бездарно, что шарм аниме и труд аниматоров и художников пропали почти полностью. На этот раз авторы учли свои прошлые ошибки и применили при портировании иной алгоритм сжатия видеороликов. Поэтому получилось, не побоюсь этого слова, бесподобно. Учитывая, что дисков в игре насчитывается целых пять штук, количество роликов не поддается исчислению без подручных средств и крепких нервов. Да и качество у них, бесспорно, наивысшее.

Гармония мыльной оперы...

За спинами явных, но мелких проколов скрываются настоящие сюрпризы. Уточняю, приятные сюрпризы. По моим данным их насчитывается три штуки, причем фундаментальной основой следует признать сюжет и саму неповторимую атмосферу игры.
Действие восьмой части развивается все в том же мире, только спустя сотню лет после событий седьмой серии. Главный герой (Squall) является курсантом военной академии Garden, готовящей трудовые ресурсы для полицейского спецподразделения SeeD. Приключения начинаются в тот момент, когда до решающего вступительного экзамена остается совсем чуть-чуть, а Squall терпит нечестное поражение в схватке с одним из своих сокурсников. В результате на лице у главного героя появляется внушительный шрам, но он успешно проходит последнее испытание в стенах академии, а затем с не меньшим блеском сдает вступительный экзамен на поле боя в схватке с боевиками соседнего государства. Все, вроде бы, хорошо, но затем наружу вылезают всякие серьезные неприятности; Squall оказывается вовлечен в межгосударственный конфликт, в котором ему придется противостоять славной ведьмочке, решившей захватить мир; обнажаются личные проблемы, а на горизонте появляется девушка мечты.
Со времен седьмой части произошло серьезное изменение в прорисовке действующих лиц. Они стали похожи на настоящих людей, а не на кукол или манекенов. Тем не менее сохранился и неповторимый дух аниме, и масштабно-мелочный сюжет.
Не могу сказать, что оригинальность глобального сюжета хлещет через край, но вот о том, как детально он расписан, как много времени посвящено в игре знакомству с персонажами и их личными проблемами и взаимоотношениями, упомянуть стоит, ибо такой МЫЛЬНОЙ ОПЕРЫ на PC глаз человеческий еще не видел. Дело в том, что дикое количество игрового времени (процентов пятьдесят) отведено на движковые ролики и неторопливые разговоры между действующими лицами. С одной стороны, в какой-то момент понимаешь, что нет больше сил следить за надуманными переживаниями персонажей, и трясущиеся ручки начинают искать заветную кнопку, позволяющую пропустить занудные диалоги. С другой стороны, хотя бы раз каждый разговор имеет смысл прослушать, дабы быть в курсе событий и понимать, куда дальше вас забросит согласно сюжету. Стоит только пропустить небольшой разговор, и тут же появляется шанс, что вы не сможете определить, куда следует двигаться дальше, даже несмотря на линейность прохождения. Но само сюжетное действо и способ его подачи, следует признать, захватывают внимание по полной программе и заставляют возвращаться и возвращаться к этой игре вплоть до победного конца.

... или продолжительные аплодисменты

Победный конец может быть достигнут лишь через массу кровопролитных сражений, на которые

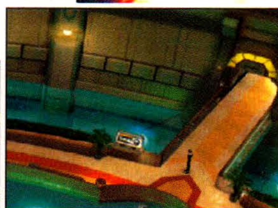
История сериала

Первая часть сериала Final Fantasy появилась на свет в 1990 году на загадочной и далекой платформе Famicom, а чуть позже и на Nintendo. С минимальным временным отрывом компания выпускает на рынок вторую и третью части, которые увидели свет только в версии для Famicom, причем никаких существенных отличий от предыдущей игры в них не было. В 1991 году на приставке Super Famicom появляется Final Fantasy 4 (Final Fantasy 2 в США), которая прославилась хорошим сюжетом и отличной графикой. В промежутке между выходом третьей и четвертой части разработчики осваивали другие платформы и рынки сбыта. В этот период появились Final Fantasy Legend и Final Fantasy Adventure. Final Fantasy 5 была издана только в Японии, потому что авторы остались недовольны результатами продаж за ее пределами. А вот Final Fantasy 6 (Final Fantasy 3 в США) оказалась столь успешной благодаря новому движку, потрясающим роликам, сюжету и множеству доступных персонажей, что ее пришлось выпустить и в Штатах. В 1997 году состоялся выход Final Fantasy 7 как на Playstation, так и чуть позже на PC. В 1998 году компания выпускает ролевую стратегию Final Fantasy Tactics.

Limit Breakes (LB) — спецудары персонажей, шанс применить которые появляется, когда у героя становится совсем плохо со здоровьем. Иногда приходится жать хитрые комбинации клавиш, иногда просто наблюдать за происходящим. Урон, наносимый при помощи LB, гораздо выше обычного. LB совершенствуются с апгрейдом оружия. Так, у главного героя есть 4 LB, которые появляются с ростом уровня и совершенствованием оружия. На скриншотах запечатлен первый из возможных LB главного героя.







Мини-игры

Среди оригинальных сторон проекта всегда числились встроенные мини-игры типа казино. Единственным их недостатком являлась некоторая оторванность результатов мини-игры от основного действия. В Final Fantasy 8 появилась карточная игра, смахивающая на Magic: The Gathering или аналогичную вставку из Might&Magic 7. И отныне результаты этой карточной мини-игры напрямую влияют на основное прохождение. Потому что выиграть можно что-нибудь крайне ценное и уникальное.
Второй сюрприз ждет игроков вне самой игры. Вместе с Final Fantasy 8 распространяется небольшая программка Chocobo World. Кстати, chocobo — это большая желтая птица (скорее, раздувшийся цыпленок), заменяющая местным жителям лошадей и ставшая неотъемлемым символом сериала, почти как пингвин в одной милой операционной системе. Так вот, эта программа является самостоятельной игрой, чем-то вроде тамагочи по графике и примитивным приключением по содержанию. Но и ее результаты проявляются в основном прохождении.

благоразумно отведена вторая половина времени (первая забита диалогами и роликами) при прохождении. И сражения эти своей зрелищностью превосходят даже неповторимые мультипликационные ролики, сопровождающие любое более или менее важное событие в игре. Для отображения боев предназначен отдельный движок, в котором место плоских фоновых рисунков заняли простые трехмерные декорации, а свобода действий ограничена пределами небольшого поля. На этой арене для сражения компьютер расставляет солдат противника и персонажей игрока так, чтобы всех было отчетливо видно. Речи о передвижении по полю боя не идет, потому что на долю игрока выпало только одно занятие — командование. Впрочем, управление группой героев благополучно сочетается с созерцанием того, что вы уже успели натворить. Поверьте, это действительно красиво и динамично. Вспышки, удары, взрывы, грамотная музыкальная поддержка, множество движковых роликов при вызове GF или проведении LB (расшифровку понятий смотри чуть ниже), приличный звук и очаровательная победная мелодия.
Сражение проистекает в реальном времени. У каждого действующего лица имеется индикатор хода, медленно заполняющийся в ожидании разрешения на проведение следующего шага. При полном его заполнении вспыхивает меню возможных команд, и игрок должен как можно быстрее выбрать приглянувшийся пункт, потому как время уходит и тратить его понапрасну бессмысленно. Остальное, с визуальной точки зрения, на совести аниматоров. Хороших, надо признать, аниматоров.
Но, помимо достойного внешнего вида, есть еще и сущностная оценка, которая целиком и полностью основана на местной ролевой системе, не жалующейся на отсутствие самобытности. Пусть базовый набор характеристик достаточно типичен: первичные параметры, здоровье, иммунитеты и разнообразные бонусы. Зато потом начинают проявляться уникальные элементы. Так, при наличии во время боя определенных обстоятельств персонаж может попробовать применить не стандартную атаку своим любимым и единственным (!) оружием, а спецприем, именуемый Limit Break (LB). Эффективность такого удара гораздо выше обычного, но присутствуют и минусы. Как уже было сказано, требуется выполнение определенного условия (как правило, это резкое снижение здоровья персонажа с приближением к нулевой отметке). Более того, есть вероятность промахнуться или просто не успеть ввести какую-нибудь хитрую комбинацию клавиш для проведения удара, что иногда является неотъемлемым условием. Но ведь и отдача от успешного LB будет воистину шикарной.
Во время боя, а иногда и в мирной обстановке, герой способен вытягивать из противника магию, которую затем можно будет использовать по прямому назначению путем сотворения заклинания либо перераспределив энергию на увеличение первичных параметров в сторону защиты или нападения. Система немного запутанная, но действительно интересная, с кучей настроек и вариантов перераспределения энергий (можно поставить на автомат).
Ну и самое красивое и, безусловно, интересное — это возможность вызова на помощь Guardian Force (GF), то есть магического соратника с некоторыми необычными способностями и разрушительными силами. В FF 8 свыше десятка таких существ и находить их игрок будет постепенно, от самого простого к более сложному. Например, при вызове Ифрита персонаж производит несколько загадочных пассов руками. Из столба пламени выскакивает огромный зверь, напоминающий медведя. Затем он достает из ниоткуда пылающий шар, поднимается с ним в воздух и, прицелившись, бьет по нему со всей дури ногами, пуская смертоносный снаряд в сторону противника.
Кстати, GF во всем подражают своим хозяевам: получают опыт, набирают уровни и заучивают новые умения, которые потом передаются персонажам. Все параметры по управлению развитием GF и самих персонажей находятся в руках игрока от начала и до конца, поэтому продвинутым пользователям припасен настоящий райский уголок для комбинации приоритетных направлений совершенствования своих подопечных.
Неожиданно изменилась система вооружения. Теперь персонаж владеет только одним оружием, которым его снабдили на старте. Правда, оружие это можно неоднократно апгрейдить для усиления поражающего фактора. Для этого потребуются специальные детали, деньги и магазин, в котором за указанные деньги вам продадут услугу по модернизации. Так что передавать оружие от одного героя к другому строго запрещено. Кстати, в группе может быть до трех персонажей. Следуя за витиеватым сюжетом, меняются они так быстро, что не успеваешь как следует привыкнуть к новым действующим лицам. Но так даже веселее, все время приходится подстраиваться под новые, не всегда лицеприятные обстоятельства.

Хорошей игры должно быть много

Несмотря на название сериала (по-русски «Последняя мечта»), Final Fantasy совсем не собирается заканчиваться и сдавать свои призовые позиции. От года к году потенциал сериала растет, разработчики умудряются переходить к поддержке новых технических средств, меняют внутреннее содержание и поддерживают не остывающий интерес к Final Fantasy со стороны игроков. Не многим компаниям удается так скрупулезно следовать единожды избранной линии и добиваться такого успеха. Final Fantasy 8 не ударила в грязь лицом, стала удачным продолжением сериала, а при переводе на PC явно превзошла седьмую часть.
Если так будет продолжаться и дальше, то у Final Fantasy есть отличный шанс прижиться на PC и благополучно конкурировать с родными ролевыми сериалами. Впрочем, уже сейчас количество поклонников аниме и Final Fantasy среди компьютерных игроков растет не по дням, а по часам. Противникам же приставочных RPG не остается ничего, кроме зубовного скрежета в ответ на заметные успехи ненавистных игр. Мы же их любим, и поэтому честно аплодируем появлению нового лидера в жанре. MG

Крылатая красота

Евгений Беляков

Летом 1882 года под Санкт-Петербургом состоялись испытания первого самолета, который собрал А.Ф. Можайский. После этого масса народу посвятила свое свободное время сборке и разборке самолетов, последние часто падали и еще чаще взрывались, но, как это ни странно, индустрия развивалась, и ничто не могло этот процесс остановить.

Много времени утекло с тех пор, появились мощные самолеты, предназначенные для разных задач и целей, но память о старике-основателе с картонными крыльями будет всегда жить в сердцах пилотов, потому как именно эта мысль утешает собравшихся полетать на современных монстрах. «Если уж старикан не испугался подняться в воздух на фанерной коробке, то уж нам-то и вовсе несподручно бояться!» — думают начинающие пилоты.

Хотя... на дворе третье тысячелетие, господа, если кто не заметил, и для того, чтобы полетать на крутом самолете, не обязательно заканчивать летное училище и ходить в форме на службу в течение 10 лет. Достаточно просто приобрести хороший симулятор и по вечерам ловить острые ощущения от перегрузок (или перезагрузок? Это уж как повезет — компьютер на компьютер не приходится. — *Прим. отв. ред.*).

Из множества симуляторов, представленных на рынке компьютерных игр, Flanker 2.0 сильно выделяется. Во-первых, он очень качественно сделан. Не упущен ни один аспект нелегкого процесса управления самолетом, в результате чего и взлететь-то иногда бывает сложно, не то что приземлиться. Во-вторых, Flanker 2.0 симулирует очень благодарную технику. Класс самолетов СУ и в частности самолет СУ-27 являются

Паспорт

Flanker 2.0

Жанр: симулятор
Разработчик: Eagle Dynamics
Издатель: Mindscape

URL http://www.flanker2.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II-300 МГц
RAM: 64 Мбайт
3D-ускоритель



Построившись грозным порядком, самолеты каждую осень улетали на юг. Там они вили гнезда и высиживали маленьких фланкеров, которые весной возвращались на аэродромы, где выросли их родители...







Вид части самолета изнутри. Выглядит внушительно, не правда ли? А вот представьте себе, что оно не только выглядит внушительно, но еще и требует вашего постоянного внимания. В противном случае самолет просто падает.



Тоже впечатляет (вид с другой стороны).

лучшими по надежности и управлению в мире. Конечно, заявление это спорно, но, будучи патриотом российской авиатехники, хочется, по крайней мере, в это верить, тем более что оснований для подобного оптимизма предостаточно.

Господа разработчики, преисполненные усердием, создали действительно в высшей мере реалистичный симулятор полетов. Множество опций и тонкостей натолкнули меня на мысль о том, что Flanker 2.0 предназначается не столько для компьютерных игроков, сколько для летного персонала одной из американских военных баз. Российский самолет, а точнее говоря, советский СУ-27, воссоздан практически идеально. Навигационное и электронное оборудование в игре может просто использоваться как учебное пособие для начинающих летчиков, что собственно и делается. По крайней мере, на многих фанатских сайтах

Главная проблема в Flanker'е — научиться правильно выбирать оружие. Приведу простой пример: вылетел я как-то на задание, а перед стартом несколько халатно отнесся к вопросу о том, какие именно ракеты у меня есть с собой. И вот подлетаю я к врагам, а они разворачиваются и начинают убегать. Причем ТАК убегать, что фиг догонишь.
Тут я подумал в том смысле, что от ракеты не убежишь и все такое, после чего начал героически обстреливать самолеты всеми имеющимися в распоряжении девайсами. Однако враги отнеслись к моим потугам, прямо скажем, наплевательски и хладнокровно удрали. И только через некоторое время выяснилось, что ракеты, которыми я столь самонадеянно обвешал свой СУ по самое «не могу», летают со скоростью на 250 км меньшей, нежели данные самолеты противника. Мораль: внимательно смотрите, что на борт с собой берете. Оно, может, и сильно грозное, но... просто не катит в данной ситуации.



Ракетное разнообразие

Long Rang Missiles

R-33E / AA-9 Amos — радиоуправляемая ракета с большим радиусом действия. Она обладает инертным контролем и управляется посредством полуавтоматического радара. Радиус управления достигает 160 км. Точное попадание ракеты возможно, если разница высоты между ней и целью не превышает 10 км.

Medium Rang Missiles

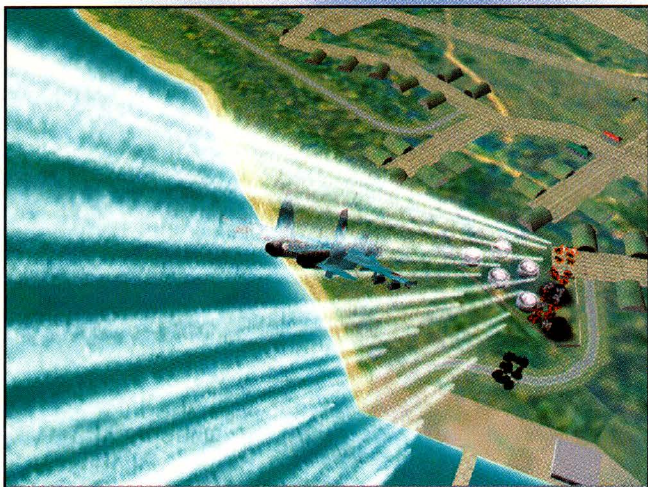
1. **R-23/AA-7 Apex** — ракета среднего радиуса действия в двух модификациях с различными типами наведения на цель. Максимальный радиус действия обеих модификаций — от 25 до 35 км.
2. **R-27/AA-10 Alamo** — применяется в основном против маневренных и быстрых самолетов, вертолетов, а также ракет дальнего действия. Радиус действия этой ракеты — от 25 м до 20 км. Способна поражать цель с разницей высоты до 10 км.
3. **R-77/AA-12 Adder** — используется против самолетов, вертолетов, бомб стратегического назначения, ракет дальнего радиуса действия. Угол наведения на цель может достигать 90°.

Close Air Combat Missile

1. **R-60/AA-8 Aphid** — ракета близкого радиуса действия. Максимальный радиус действия достигает 10 км. Этот тип ракет может использовать почти любая боевая машина российской армии. Их часто устанавливают на вертолеты.
2. **R-73/AA-11 Archer** — более продвинутый вариант R-60/AA-8 Aphid. Использование системы IR обеспечивает самонаведение на цель. Радиус действия ракеты — от 5 м до 30 км. Высокий показатель скорости и маневренности этого прототипа плюс система самонаведения обеспечивают 99-процентное попадание.

Air-to-ground weapons

1. **Kh-29 / AS-14 Kedge** — максимальный радиус действия от 10 до 12 км. Этот тип ракет используется для поражения хорошо укрепленных объектов, бомбоубежищ, зданий, мостов и т. п. Кроме этого, Kh-29/AS-14 Kedge используется для поражения водных целей: кораблей, подводных лодок, надводных сооружений. Способна поражать цель с разницей высоты от 200 м до 5 км. Максимальная скорость полета достигает 3000 км/ч.
2. **Kh-55/AS-15** — предназначена для поражения наземных целей с заранее известными координатами. Высота полета запущенной ракеты может корректироваться. Kh-55/AS-15, как правило, выпускается с высоты от 200 м до 1,2 км. Снабжена мощным двигателем, который позволяет запущенной ракете лететь на низкой высоте, и наземные радары не могут засечь ее приближение.
3. **Kh-59/AS-13 Kingbolt Kent** — тактическая ракета, которая позволяет поражать цели на расстоянии до 115 км от места запуска. Снабжена турбодвигателем, который позволяет лететь большую часть расстояния низко над землей. Система TV Seeker обеспечивает возможность радиоуправления и наведения на цель, что сильно повышает вероятность попадания.

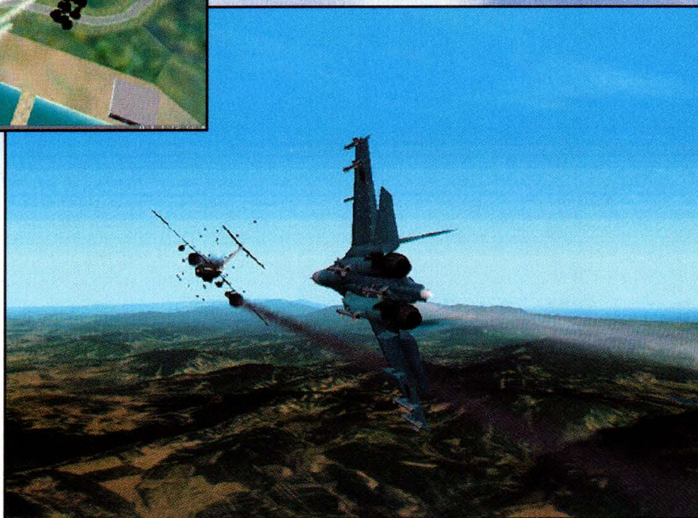


Оно летит к земле. Пока на земле есть жизнь, но она там будет еще недолго — секунд через 20 ракеты достигнут цели. И где был нос, там станет ровно...

Anti-radar Missiles

Класс ракет, предназначенный для уничтожения радарных установок противника всех типов.

1. **Kh-31P/AS-12 Kegler** — скорость полета достигает 4700 км\ч, запуск осуществляется с расстояния до 100 км. Ракета способна поражать цель с разницей высоты от 50 м до 1,5 км. Используется достаточно часто, высокая скорость полета не позволяет запеленговать выпущенную ракету.
2. **Kh-25/AS-10 Karen** — предназначена для уничтожения радаров противника. Скорость полета ракеты достигает 3200 км\ч, а радиус действия — 60 км. Однако, в отличие от Kh-31P/AS-12 Kegler, этот тип ракет при попадании наносит цели больший урон, а система passive radar seeker обеспечивает наведение на цель и повышает вероятность попадания.



Как ни крут тяжелый бомбардировщик, от истребителя ему все равно не скрыться — скорость не та, да и вообще — от ракеты не убежишь, особенно с подбитым двигателем.

Anti-ship Missiles

Этот класс ракет предназначен для уничтожения кораблей, подводных лодок и надводных сооружений противника.

1. **Kh-15/AS-16 Kickback** — используется против кораблей типа крейсер, линкор и т. п. Кроме надводных целей, ракета способна при определенных условиях поражать и наземные цели. Радиус действия этого типа ракет от 50 до 160 км. На ракетах этого типа установлены оригинальные моторы, которые позволяют лететь по синусойдной траектории.
2. **Kh-31/AS-12 Kegler** — ракета несет мощный заряд и способна уничтожить почти любое надводное судно. Условия запуска ракеты — разница высоты между целью и местом запуска должна быть от 50 м до 15 км.
3. **Kh-35/AS-17 Krypton** — скорость полета этого типа крылатых ракет не велика: 1100 км\ч. Полет ракеты программируется посредством системы AWCS, и она на определенной части пути управляется. В момент обнаружения цели задействуется система самонаведения, и ракета летит очень низко, — 3-15 м в зависимости от состояния морской поверхности. Несет приличный заряд и может потопить практически любой тип надводных кораблей.
4. **Kh-41** — обладает высокой скоростью и маневренностью и может лететь на низкой высоте. Ракеты данного типа устанавливаются как на корабли, так и на самолеты. Радиус действия ракеты, установленной на самолет, достигает 200 км, а на корабль — 250 км.
5. **Kh-65** — конструктивно подобна Kh-41, и принцип использования у них примерно одинаковый. Ракета запускается с расстояния до 200 км с разницей высоты от 200 м до 12 км. Ракета летит к цели, а при обнаружении ее координат включается система самонаведения, и ракета снижается до 40—110 м.

игры (к сожалению, не удалось выяснить, является ли оным сайт министерства обороны США) утверждается, что Flanker 2.0 вполне на официальных основаниях рекомендован какими-то там авторитетными товарищами для подготовки курсантов летных училищ США.

О красоте миссий

Сейчас я вам скажу удивительную вещь. В игре много миссий!

Вам придется воевать как за русских, так и за американцев. Кроме всего прочего, может оказаться и так, что вы будете управлять украинским СУ-27 и почему-то уничтожать турецкие вражеские объекты, но это мелочи. Главное это то, что миссии неординарны и крайне интересны. Разработчикам удалось воспроизвести совдеповскую местность Крыма, хорошо детализированные хибары и хрущебы, прямо как с фотографии. Вообще, ландшафт — одно из главных достижений разработчиков. Общеизвестно, что до сих пор симуляторы в большинстве своем отличались некоторой, как бы это так помягче выразиться, недоработанностью окружения. Все силы и интеллектуальные порывы разработчиков уходили на создание реалистичных моделей техники.

Но создатели Flanker 2.0 слишком хорошо к себе относятся, чтобы совершить подобное халтурное деяние, особенно учитывая то, что среднестатистический компьютер уже может обсчитывать красивую местность, не корчась при этом в судорогах.

Есть и тренировочные миссии, с их помощью можно, по крайней мере, научиться взлетать. Хотя, надо заметить, задача эта даже в тренировочной миссии весьма и весьма нетривиальна — все-таки симулятор. Кабина самолета (Su-27 или одна из его модификаций) напичкана множеством приборов управления. Разобраться что к чему несложно, но на это все равно придется потратить приличное количество времени и серьезно пообщаться с руководством по эксплуатации

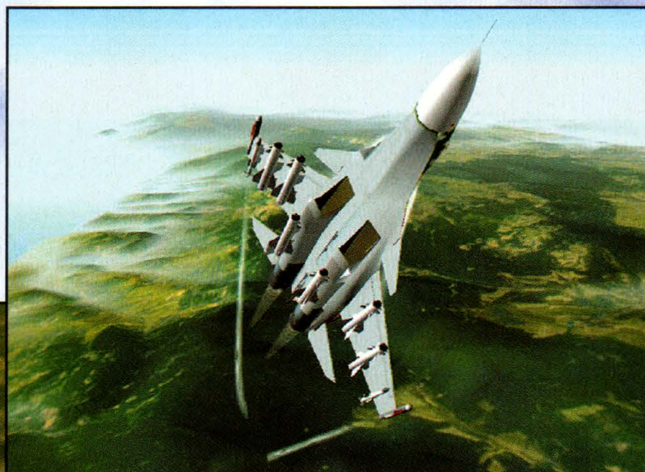


сима, ажно на 250 страницах. Перед тем как проходить первую миссию, лучше для начала потренироваться.

При желании можно использовать Mission Editor, расположить приемлемое количество объектов противника и придумать себе задание самому. Также вы можете выбрать сторону, за которую будете вести смертельный бой.

Кстати, надо сказать, что место, где разворачивается действо

игры, — это в основном полуостров Крым. Не знаю, почему разработчики вдруг решили преподнести это вполне благополучное место как очаг напряженности и конфликтов. Что самое интересное, попадаются миссии, где российские интересы и претензии по поводу Крыма к братьям нашим хохлам перетекают из дипломатических разборок





в военные столкновения, в которых вам придется принять непосредственное участие на стороне одной из стран. Будучи сам на половину хохлом, я почему-то испытывал странные неприятные ощущения.

Управь себя сам!

Про реалистичность управления точно сказать ничего не могу — на настоящих самолетах в роли пилота не летал. Но если реальным пилотам приходится преодолевать такие страшные сложности, то им остается только посочувствовать. Во время игры порой случаются неожиданные казусы: отказ одного из двигателей — управление слегка видоизменяется. Самолет начинает сносить, и прямо сквозь джойстик чувствуется потеря мощности. Конечно, обсчитать такие нюансы для современных компов не проблема (если он реально современный), однако все эти тонкости придают реалистичность полету. И, черт побери, как же это все сложно! Только с большим трудом выровняешь машину, как прилетает злобная ракета, которая, казалось бы, слегка повреждает одно крыло, после чего дружно учимся управлять самолетом заново.

И еще про управление... Господа! Умоляю вас, если уж решились играть в Flanker 2.0, то озаботьтесь вопросом приобретения джойстика Force Feedback (сами понимаете, аспект игры с кнопками даже не рассматривается). Сей буржуйский девайс, как это ни поразительно, действительно очень сильно помогает вживаться в роль героического борца с врагом в небесах Родины!

Про красоты просто

В игре используется принципиально новый и очень качественный движок. Разумеется, при высокой детализации тачка обязательно начнет подтормаживать, это особенно часто случается, когда самолет пролетает над землей. Думаете, шучу? Да ничего подобного — стоило мне на своей не самой слабой машине (речь о компьютере, а не самолете) снизиться на высоту километра (а вот сейчас уже о самолете), как начинались ТАКИЕ тормоза, что хотелось закрыть голову руками и спрятаться поглубже.

Бомбовая радость — 2

1. **BetAB-500ShP Concrete Penetrating Bomb** — оригинальная конструкция позволяет внедряться в цель за счет кинетической энергии. Бомбу лучше всего сбрасывать с высоты 150—500 м на скорости от 550 до 1100 км\ч.
2. **ZAB-500 Incendiary Bomb** — тяжелая бомба (500 кг), которая применяется как против зданий, легкой техники противника, так и против пехоты. В момент взрыва горящая смесь распыляется в большом радиусе от эпицентра, и тем, кто там оказался, становится сильно не по себе.
3. **RBK-500 Cluster Bomb** — лучше всего их сбрасывать с низкой высоты. Они хорошо уничтожают легкую технику и пехоту противника. Бомба разрывается на маленькие фрагменты (по 25 кг), которые разлетаются и уничтожают объекты противника. Момент взрыва бомбы программируется.
4. **KMGU Cluster Bomb** — выполняет примерно те же функции, что и предыдущие. Эти бомбы лучше всего скидывать с высоты от 50 до 150 м на скорости от 500 до 900 км\ч.



Бомбовая радость

Free-fall Bombs — этот класс бомб не обладает системой наведения, поэтому они, как правило, сбрасываются с небольшой высоты. При использовании этих бомб нужно правильно рассчитать траекторию полета, которая зависит от высоты и скорости самолета.

1. **FAB-250, FAB-500, FAB-1500 General Purpose Bombs** — используется для поражения наземных целей. Точность попадания у них невелика, поэтому кидать их надо много (и не особо надеяться на безупречный результат). FAB-250, FAB-500, FAB-1500 имеют большой заряд и при точном попадании разнесут что угодно. Вес бомб зависит от модификации: 250 кг, 500 кг и 1500 кг соответственно. Сбрасывать эти бомбы желательно с высоты от 300 м до 5 км при скорости полета от 500 до 1000 км\ч.
2. **OFAB-250 Blast-fragmentation Bomb** — употребляется в основном против солдат и слабо защищенной техники. Бомба разрывается на осколки и шрапнель и способна уничтожить массу слабо вооруженных объектов противника. Сбрасывать этот тип бомб лучше всего на высоте от 500 м до 5000 м, на скорости от 500 до 1000 км\ч.
3. **PB-250 Retarded Bomb** — предназначена для уничтожения пехоты и слабо вооруженной техники противника. Сбрасывается бомба с высоты от 100 м до 300 м на скорости от 500 до 100 км\ч. Бомба взрывается не сразу, а через некоторое время, для того чтобы самолет мог покинуть активную зону.

В принципе разработчики учли возможности каждого или почти каждого: при установке игры запрашивается уровень желаемой детализации в зависимости от мощности используемого компьютера. Высокая детализация требует PIII 128 Мбайт ОЗУ и очень приличного ускорителя — предпочтительно GeForce, за отсутствием оного — TNT2, так что если ваш компьютер удовлетворяет этим требованиям, то две недели бессонных ночей вам гарантированы.

В игре реализован очень качественный трехмерный звук, и, надо сказать, я от этого не



Guided bombs

Управляемые бомбы — один из самых эффективных видов оружия класса «воздух — земля». Их лучше всего использовать против наземных стационарных объектов противника. Их можно сбрасывать с приличной высоты, особо не снижаясь.

1. **KAB-500KR/L TV/IR Guided Bomb** — системы самонаведения IR и TV данного типа бомб сильно облегчают жизнь пилоту. Система TV представляет собой камеру и микропроцессор, которые корректируют наведение на цель и полет бомбы. Эта система используется в основном в дневное время. Если же бомбардировка осуществляется в ночное время, то задействуется система наведения IR. Как правило, эти системы наведения обеспечивают попадание в цель с отклонением до 3—4 м. Бомбы этого типа лучше всего сбрасывать с высоты от 500 м до 5 км на скорости от 550 до 1100 км\ч.
2. **KAB-1500L Laser Guided Bomb** — лучше всего сбрасывать с высоты от 500 м до 5 км на скорости от 550 до 1100 км\ч. Лазерное самонаведение обеспечивает высокий процент попадания. Погрешность поражения цели этой бомбой достигает 1—2 м.

расстроился. Свист пролетающей мимо ракеты заставляет пригибать голову, а порой и выразиться, но не громко, чтобы родители не услышали. Вообще сочетание глубокой графики и неожиданных шумовых эффектов заставляет с головой окунуться в монитор и почувствовать всю остроту полета.



Чугунные мозги

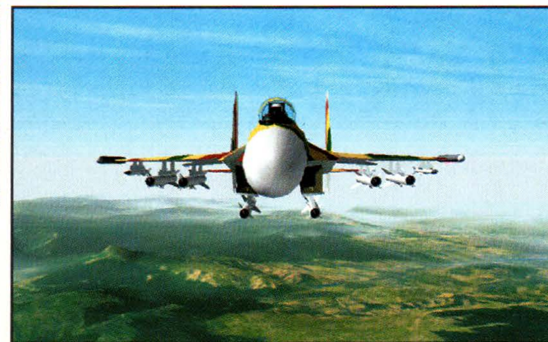
С искусственным интеллектом разработчики не подкачали — будьте уверены, что по вам стрельнут тем, чем вы совсем не ожидаете, и оттуда, откуда вы совсем не ждете. Главное — вовремя увернуться и потом разобраться



с обидчиком. В игре предусмотрено большое количество вражеских объектов разных модификаций — различные типы кораблей, танки, вертолеты, военные машины, радары и т. п. При этом воссозданы они, по крайней мере на вид, очень натурально, поэтому наблюдать взрывы выпущенных ракет и разлетающиеся осколки, скажем зенитки, вдвойне приятно. Вообще-то для того, чтобы удачно разбираться с врагами, необходимо прежде всего правильно вооружиться. На ваш выбор будет представлена куча различного вооружения (внимательно ознакомьтесь с описанием оружия — его не просто так здесь столько много!). Главное — своевременно понять, какие объекты врага нужно уничтожить в предстоящей миссии и чем это лучше всего проделывать.

Когда нас много — нам тесно!

Кроме всего прочего, в игре есть multiplayer. Можно попробовать полетать в количестве 16 человек



одновременно на одном самолете — двое в кабине, четверо цепляются за крылья... шутка; однако сразу предупреждаю — тормоза могут быть глобальными, и придется испытывать серьезный дискомфорт. Если у вас не стоит ISDN и вы пользуетесь модемом, то играть по Сети нужно только в очень оптимистичном настроении. Дело в том, что разработчики явно не знали, что на планете еще остались такие телефонные линии, как у нас, и соответственно не рассчитывали, что с помощью этих, хм, артефактов люди еще и играть будут пытаться. Вот и работает все, как и ожидалось, — соответственно.

В общем игра получилась на славу. Просто замечательной игра получилась. Сочетание совершенной графики с продвинутым AI делает впечатления от общения с Flanker 2.0 совершенно незабываемыми. Естественно, если у вас реально мощная машина. MG

Unguided Rockets

Этот класс вооружения, разумеется, менее удобный, чем вышеперечисленные. Отсутствие систем самонаведения и управления на первый взгляд не располагает к использованию неуправляемых ракет. Однако этот класс оружия дешев и зачастую ничем не хуже модных хитро управляемых бомб и «умных» наводящихся на цель ракет.

1. **S-8 Rocket** — ракета среднего калибра диаметром 80 мм. Радиус действия достигает 2 км, однако лучше запускать с более близкого расстояния. Ракеты несут приличный заряд, и подбить, скажем, танк ими не составит труда.
2. **S-13 Rocket** — используется против хорошо укрепленных объектов противника: базы, бункера, здания, ангары и т. п. Диаметр ракеты — 132 мм, а радиус действия — до 3 км. Также помогает против пехоты и легкой техники противника.
3. **S-24 Rocket** — большая разрывная ракета, способная уничтожать как хорошо укрепленные объекты, так и пехоту и легкую технику противника. Эти ракеты лучше всего использовать с небольшого расстояния, оптимальная разница высоты между целью и местом запуска — 30 м.
4. **S-25 Rocket** — существует большое количество модификаций этого типа ракет. Спектр модификаций обеспечивает возможность уничтожения почти любой цели противника. Радиус действия этого типа ракет достигает 2 км. Ракеты обладают хорошими скоростными характеристиками и несут серьезный заряд.

Новое - это хорошо переделанное старое

Алексей Кравчун

Ребята, нас предали. Кажется, разработчики из Activision решили свести в могилу могучую армию поклонников их, не побоимся этого слова, шедеврального детища. Каждый день на игровые сайты просачивается информация о том, что очередная секта фанатов Battlezone покончила с жизнью массовым самоубийством у дверей компании-разработчика. А вы как думали? Как такое могло случиться, что у них (но не у нас) больше нет любимой игры: понять довольно сложно, но при желании обстоятельства, приведшие к этому досадному казусу, раскопать все же удается. Приложив чуть больше усилий, вы даже сможете разжиться прямыми пророчествами о грядущем катаклизме. Нострадамус был прав или это ошиблась адресом бригада отцов-прародителей «Линии огня»? Скорее первое, нежели второе, и вот почему.

Паспорт

Battlezone II: Combat Commander

Жанр: action/strategy
Разработчик: Pandemic Studios
Издатель: Activision

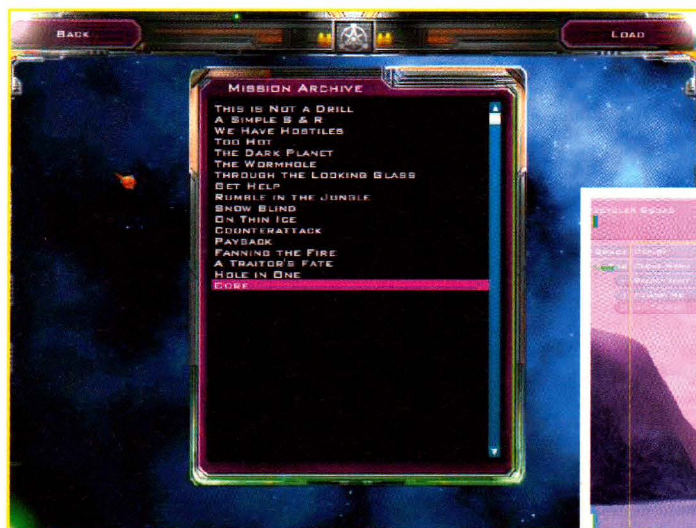
URL http://www.activision.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II 400МГц
RAM: 64 Мбайт
3D-акселератор

Новое время — новые песни

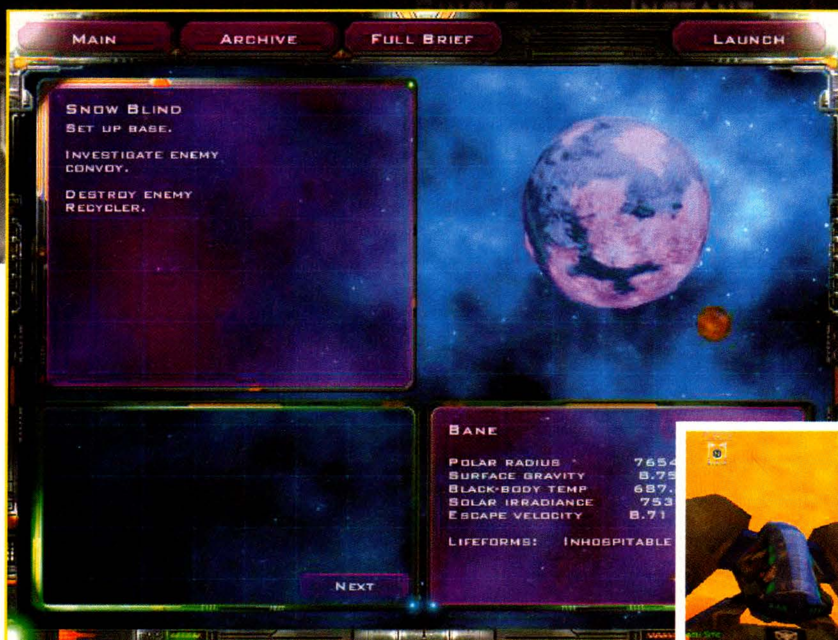
Все началось еще в ноябре. Тогда в пасмурно-дождливые вечера многие из нас, ждущих от Activision более конкретной информации о грядущем сиквеле и не раз забредавших на их сайт, имели возможность убедиться, что разработчики начали готовить вторжение уже тогда, задолго до официального релиза. Скудная информация, касающаяся того, что нас ожидает, просочилась-таки в Сеть и была немедленно разнесена игровыми сайтами по всему миру. Но кого они хотели напугать?! Неужели думали, что многочисленные мы, они и, вполне возможно, вы поверим их бредням по поводу грядущих новаций. Мы не поверили, несмотря на все «их» старания. И только одинокий Родион Романович деловито затачивал боевой топор в недрах своего темного подвала при тусклом свете мерцающего монитора. Предатель знал, но упорно молчал, ожидая своего часа.

А потом появилась демоверсия, и мы радостно вздохнули: из жалкого огрызка грядущего не было понятно ровным счетом ничего, за исключением того, что нам подсунули кусочек чего-то глобального, где кроме безудержного экшна не было практически ничего, а падающие деревья подло отказываются



Как видите, миссий не так уж и много, но зато какие! Душа радуется при виде этих гадов, слизней и прочих уродов... Ненавижу!





А вот и одна из первых «фантастических» планет. Со своей физикой, своими нравами.

калечить пробегающих по своим делам монстров.

Но вот наконец свершилось. Гром грянул, мужик перекрестился, и мы гуськом побежали по хорошо протоптанным тропинкам за целлулоидными коробками в местный супермаркет. За подарками к Рождеству для наших ненаглядных чад. А уже на следующий день в Сети творилось что-то невообразимое. Все сайты, внимательно следящие до этого за положением дел на фронтах, ощетинились ворошиловскими призывами «наших бьют» и «нет продуктам всемирной эмансипации». Battlezone II вышла в высший свет.

Товарищи, опомнитесь. Что же вы творите. Неужели вы ничего не поняли. Battlezone II — хорошая игра. Просто она немного другая, немного не такая, какой ее хотело видеть большинство. Но теперь уже другое большинство должно принять ее такой, какой она явилась миру, и полюбить новую Battlezone.

Политкорректность, политкорректность и еще раз она же. Исконной вражде американцев и Советов отныне пришел конец: теперь «хромая янки» лучший друг «белая человек» из страны бурого медведя и шоколадки Kuzya Drug Olenki (не верите — посмотрите сами). Сплоченные ряды Союза и Штатов крепко взялись за руки и отправились осваивать отныне единые космические просторы. Очередной целью образовавшегося альянса стал Плутон. Поначалу все шло как нельзя лучше, но неожиданно одна из колоний подвергается нападению неопознанных



Помощники. Что приятно, пользы от них даже больше, чем в первой части.

кораблей — в живых не остается никого. Вернее, не совсем: одному из капралов удается спастись в командном бункере, где вы его и застаете, истекающего кровью, почти умершего. Единственное, на что его хватает, это на краткий пересказ случившегося. Командор Шабаева (ваш предводитель) объявляет всеобщую сенсебилизацию. И буквально спустя несколько минут ваш отряд получает сигнал бедствия из-за соседнего прибугорья — летим на помощь. И спасаем то, что осталось от подвергшегося нападению американского отряда. Нашего полку прибыло, и теперь уже пора выручать из беды «добытчик».

А потом начинается чехарда из миссий под эгидой голого action, где строить не дозволено ровным счетом ничего. И даже на поле боя мы подчинены не самому себе: командор Шабаева только и делает, что указывает как да что сделать. Так что наполеонами побыть не получится.

За Плутоном физики больше нет!

Давайте ненадолго отвлечемся и обратимся к такому моменту, как физическая модель второй части. С BZ (первая часть) все было предельно понятно: разработчики проштудировали море учебников по астрономии, обратились к паре десятков специалистов по планетам Солнечной системы и выдали на гора «реальную физическую модель» поведения аппаратов на каждой из планет. И ведь действительно, Ио, Марс, Плутон сильно отличались по тому, как вели себя на их поверхности военные агрегаты. Во второй части все стало значительно проще: единственная реальная планета, доступная к прохождению в игре, — Плутон, да и тот присутствует лишь в нескольких первых миссий. Ну а дальше нас выносит в иное измерение вслед за пришельцами (получен приказ искоренить зло и добить врага на его же территории), и вот тут-то доселе пребывавшая в состоянии анабиоза фантазия дизайнеров-разработчиков находит свой выход на поверхность. Действительно, теперь, когда кандалы реалий сброшены, Activision развернулись по полной программе.

С одной стороны, на это можно сетовать: действительно, отняли

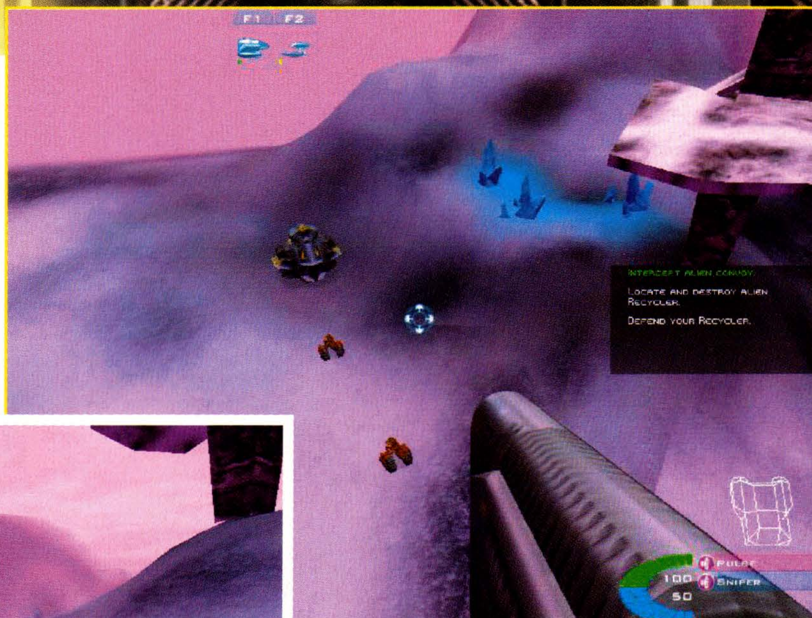
Ландшафты и реалистичность

Несмотря на всю свою «инопланетность», все ландшафты иного измерения имеют прототипы на земле, поэтому удивляться не придется: пустыня со жгучим солнцем и солевыми озерами, уже упоминавшиеся джунгли, Арктика с фантастическими нагромождениями льда и настоящим снегопадом (необычайно, кстати, реалистичны). Уникальная для каждого из пейзажей физика (уникальная, но подозрительная). Дело в том, что некоторые моменты в игре, касающиеся физической модели, проработаны плохо: например, падающие деревья не причиняют ровным счетом никакого вреда оппонентам, так что стратегия заманивания под завал не работает. Через некоторые преграды (например, проволочные решетки) десантник в скафандре пробирается без малейшего труда, а вот любое средство передвижения застревает и ни в какую не желает двигаться дальше.
Не менее странно реагируют на попытки разрушения и «остатки древней цивилизации», в изобилии присутствующие на всех планах. Старинные гигантские ангары, колонны и ратуши выглядят замечательно, но столь же нематериальны, как и всевозможная растительность. И подобных недоработок набирается за всю игру достаточно много. С другой стороны, это не слишком мешает игровому процессу, что может только радовать: если «баги» не мешают играть в игру, то, может, она действительно хорошая? Надеюсь, что вы придерживаетесь того же мнения, иначе ей не стоило попадать на страницы «Мегахита».

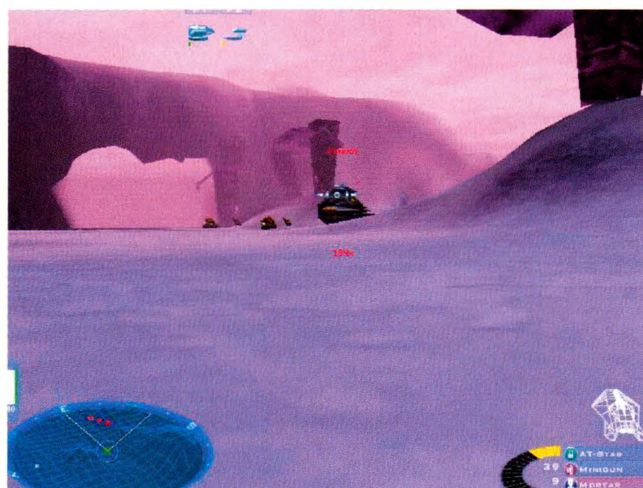
столь уважаемую и горячо любимую «реальную» физику, да еще и насмехаются.

С другой — все куда менее мрачно. Начать хотя бы с того, что посещаемые нами планеты ожили: зашелестели листвой, разродились фауной и обзавелись-таки наконец метеорологическими условиями, которыми в прошлой части и не пахло (вы говорите гроза? вы не играли в BZ II!). Если первое (в смысле флора) сводится в основном к присутствию на поверхности некоторых планет джунглеобразных произростаний в виде пальм и кипарисов различного размера и лишь оживляет пейзаж своим присутствием, то вторые (фауна) изредка способны и изрядно насолить вашей скромной персоне. Местные обитатели, больше всего напоминающие хищных кенгуру, вовсе не прочь полакомиться случайным космонавтом. Разумеется, перебивать аппетит жестким танком или бронированным мотоциклом они не станут (вооруженная техника сама неплохо выносит местных обитателей), но стоит выбраться из металлизированного чрева танка на свет божий, и «кенгуру» тут как тут. Поэтому, если крушение произошло в сколь-нибудь значимом расстоянии от лагеря, добраться до командного поста живым будет довольно затруднительно.





Катапультирование — еще одно доказательство, что враг стал умнее.



Атака конвоя: враг стал лучше вооружен и более опасен, но это не может помешать нам в достижении целей, поставленных начальством.

Меньше думать, больше трясти...

Вернемся к столь резко прерванному разговору о миссиях в Battlezone II и к предательству в рядах. Да, баланс несколько перекосило. Action'а теперь действительно значительно больше, чем стратегии. Первые миссии — это «экшн» чистейшей воды — бегаем и стреляем, стреляем и бегаем, в дальнейшем стратегия несколько теснит низколобый жанр, и нам дозволяют-таки построить некоторое количество зданий, но... под руководством товарища Шабаевой. Собственно, до конца игры большинство миссий начинаются с того, что вам будет вручаться уже полностью изготовленная база и предложено распоряжаться с ней на свое усмотрение.

К сожалению, многих это раздражает, но во всем остальном в этих миссиях стратегический элемент практически ничем не отличается от первой части. А уж если быть честным до конца, то в игре достаточно миссий, где и базу придется отстраивать самому с нуля, другое дело, что таких несколько меньше половины.

Еще одним досадным обстоятельством, препятствующим нашему спокойному командованию подопечными войсками, является прикрепление карты-гида к конкретному зданию (если быть более точным, к командному посту). Дело в том, что теперь, для того чтобы полюбоваться на поле боя с высоты птичьего полета, придется лезть в указанное сооружение: на экраны костюма и всех гравилетов карта отныне не



Фауна: живой экземпляр. Правда ураганный парень?

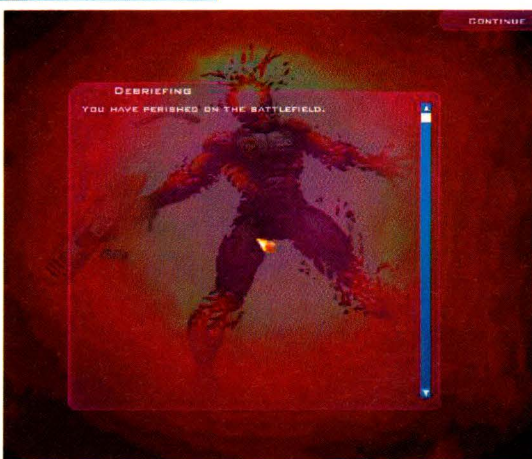


Фауна: после контакта с плазменной винтовкой танка. Уже далеко не такой ураганный парень.





Ну чем не «коммандер» из TA. На деле — злобный уничтожитель нашего участия в стратегической части игры.



транслируется. По сути, нас полностью лишили масштабного мышления: лезть в бункер каждый раз, когда нужно посмотреть на поле боя, довольно утомительно. Зато само по себе изображение местности претерпело значительные изменения, на смену векторной карте из первой части игры пришла нормальная цветная картинка, ориентироваться по которой одно удовольствие.

Помимо командного бункера теперь можно легко посетить и многие другие заведения на базе, но что самое приятное — можно забраться в одну из турелей; как следствие, врагу будет значительно сложнее прорвать вашу линию обороны (компьютерные сослуживцы стреляют все же недостаточно метко, чтобы тягаться с человеческой ловкостью и смекалкой).

Из неупомянутого осталась разве что значительно увеличившаяся площадь доступных для освоения пространств. Уверения разработчиков, что теперь, чтобы пересечь пространство миссии из конца в конец, понадобится не меньше пятнадцати минут, похоже, оправдываются. По крайней мере, на некоторые из них нужно не менее двадцати минут, тогда как другие могут быть совсем незначительными по размеру.

Управление игрой практически не изменилось со времен первой части, но «горячие» клавиши теперь лучше выучить, в противном случае можно и не успеть отдать нужный приказ. Хуже другое: игра отказывается нормально функционировать под русской версией Windows, где большинство из hotkey попросту не функционируют, так что будьте любезны поставить английскую версию.

Нельзя не упомянуть о режимах игры: Single и Multiplayer — это само собой, но нас больше интересует режим Instant. Его разработчики тоже разделили на две части: можно выступить в роли командующего, а можно в режиме простого бойца. Если последовать пункту номер два, то получите дополнительные миссии к одиночной кампании, а вот первый режим позволяет полностью насладиться руководством базой. Но не ждите от BZ II каких-то откровений, все осталось практически не измененным со времен первой части игры. Постройки и юниты претерпели скорее косметическую, чем качественную переработку. Даже AI остался на прежнем уровне: с одной стороны, «искусственный» интеллект очень даже неплох, и каждый отдельный юнит ведет бой вполне грамотно, но вот в плане общей тактики на поле боя компьютер не в состоянии противопоставить вам что-либо серьезное, поэтому играть достаточно просто, и незначительное количество миссий основной кампании проходятся на одном дыхании.

Напоследок остались графика и звуковое оформление Battlezone II — о них в соответствующей врезочке.

Вот, собственно, и все, пора подводить итог. И мы вновь возвращаемся к наболевшему вопросу: быть или не быть Battlezone II? При внимательном рассмотрении единственное, что может воспрепятствовать принятию игры в ряды «Мегахитов», — название. Да, перед нами уже не старая добрая BZ, перед нами чрезвычайно увлекательный боевик с элементами стратегии Combat Commander. Игра сменила жанр, графику, аудиторию, на которую направлена, непонятно зачем сохранив название. Но разве она стала от этого сколько-нибудь хуже? Так что мы настоятельно рекомендуем вам поиграть в по-настоящему крутой action — Battlezone II: Combat Commander. MG

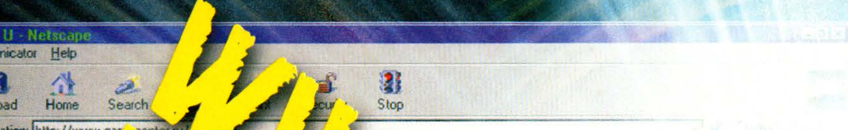


И о ней, родимой, — о графике

И тут есть о чем поговорить (мрачно). Уже одних заявленных системных требований достаточно, чтобы заподозрить здесь что-то неладное. «Пентиумом 233» и 64 Мбайт оперативки на нижней планке уже давно никого не удивишь, а вот 128 Мбайт, 3D-ускоритель не ниже третьего поколения и P III 500, как оптимальные, заставляют задуматься, как же будет выглядеть игра на этих самых 128-и. А выглядит она просто замечательно. Если не сыпать малопонятными для многих словами типа динамическое освещение и тому подобным, то сказать можно следующее. Battlezone II — одна из первых игр, которая смогла стать по-настоящему красивой на больших открытых пространствах. Одна из первых потому, что чуть раньше шаг в эту сторону сделал The Weel of Time, и у него получилось. Но с масштабностью BZ II ему не тягаться. Ну если прозрачная вода давно воспринимается как само собой разумеющееся, то вот отражающееся в этой воде небо нам удается увидеть не столь уж и часто. В целом графика игры во многом напоминает графику QIII на открытой местности. Красиво, аж жуть! Не менее приятный факт — на минимальной конфигурации игра практически не тормозит, хотя и выглядит, прямо скажем, посредственно.

Звуковое оформление, пожалуй, не заслуживает столь же пристального внимания, насколько этого заслужила графика, но музыка по-настоящему хороша, а звуковые эффекты просто реалистичны, за что можно смело ставить пять.





WWW.GAMECENTER.RU

абсолютно бесплатно! :)

круглосуточно и

ЦЕНТР ИГРОВОГО МИРА



Ежедневное обновление

Самые свежие новости

Обзоры и preview игр

Интересное чтение

Стратегии прохождения и коды

Свежие патчи и демо-версии игр

Тесты и обзоры игрового «железа»

Общение в онлайн-конференции

Giants: Citizen Kabuto новый проект

Технология Quake III нарасхват!

СЕГОДНЯ В ГЕЙМЦЕНТРЕ:

Приз турнира по Lands of Lore III - 5 000$

Компания Westwood Studios объявила о проведении турнира по игрушке Lands of Lore III, который будет называться Lands of Lore 3 Marathon. А сегодня компания обнародовала информацию о том, какие призы получат победители.

Новые видео-карты от фирмы Guillemot

Производитель видео-карт компания Guillemot объявила новую линию своих устройств на основе архитектуры фирмы nVidia. Стратегическое партнерство двух компаний вылилось в презентацию трех новых современных продуктов семейства Maxi Gamer.

Red Storm получает "красный лимон"

16 марта компания Red Storm Entertainment объявила о стратегическом партнерстве с компанией разработчиком Red Lemon Studios. Red Lemon территориально располагается в Шотландии. Их первым совместным проектом станет action-игра под названием Aironauts.

События

- Главный приз турнира по Lands of Lore III...
- Новый проект Interplay - Giants: Citizen Kabuto
- Новые видео-карты от фирмы Guillemot
- Движок Quake 3 будет использован в Half-Life 2
- Red Storm получает "красный лимон"
- Остальные новости

Новые поступления

- X-Wing Alliance - союз ...
- Battle of Britain - воздушные рабочие войны
- Daikatana - огнем и мечем...
- Империя Ацтеков - Петруха Хвос... vs М...
- Shadowman - тень интелекта ...
- Остальные игры

Обзоры

- FIFA '99 - ...
- Space Bunnies M... людям и ...
- The 101st Airborne in ...
- Chessmaster 6000 - шахма... тысячник
- Heroes of Might and Magic III - ...ождение...
- Остальные игры

Школа выживания

- Thief: The Dark Project - вор вору рознь
- The BlobJob - спаси себя сам
- Soldiers At War - советы по прохождению
- Vangers - путь Вангера
- Half-Life: между жизнью и смертью
- Остальные игры

Компания Accolade объявила о разработках аркадных гонок Demolition Racer. Дальше

Возможно вы уже слышали о "небольшом" турнирчике, который состоится в клубе "Орки". Если нет - прочитайте официальную информацию о нем... Дальше

Компания-разработчик Nihilistic в данный момент создает игру о жизни вампиров, которая называется Vampire: The Masquerade - Redemption. Дальше

Это, наконец, произошло. Теперь с ряда сайтов можно скачать долгожданную демо-версию игрушки Daikatana.

EverQuest

Почти настоящая реальность

Lady Alice





«Что-то нам давненько слишком хорошо спится по ночам», — подумала Алиса… А что, как не онлайновая игра, в условиях российской действительности* наиболее хорошо способствует проведению ночного времени у компьютера?!

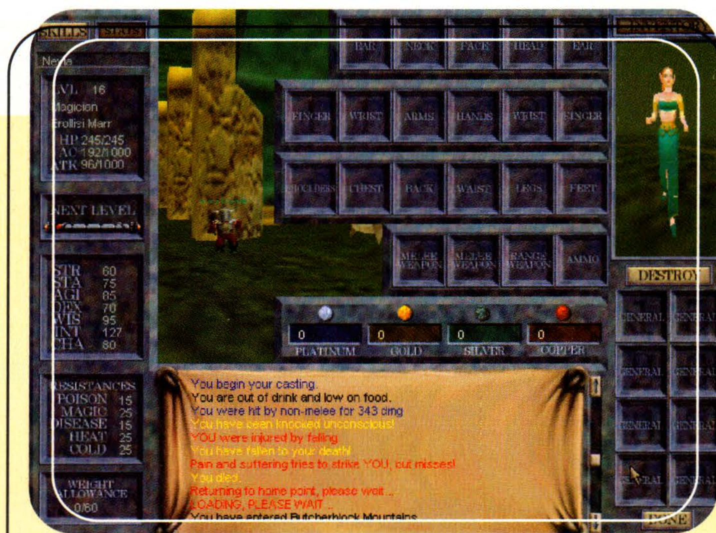
Сказано — сделано. Отправляемся искать, кто торгует в Москве EverQuest'ом, причем желательно еще, чтобы продавец попался образованный, читающий игровые журналы, знающий, что статьи в них поднимают объем продаж и так далее и тому подобное, и дал, короче, игрушку на халяву. С этим мы, однако, обломались — торгует им только E-Shop (www.e-shop.ru) и, видимо, еще некоторые торговые точки в крупных магазинах, так что пришлось покупать за свои деньги. Стоит оно, как и всякая приличная коробочная игра, завезенная штучно из USA, около $60.

Для тех, кто интересуется дополнительными расходами, сразу скажем, что за EQ, как и за UO, берут $10 в месяц, за исключением первого, оплата которого входит в стоимость. И все — играйте хоть весь месяц непрерывно. Разумеется, оплата за Internet — это ваши трудности, о чем честно написано даже на коробке. Да, и еще нужна кредитная карточка. VISA или Master Card вполне сгодится, хотя они принимают, по-моему, даже Diners Club.

Установка

Приносим коробку домой, ставим. Оно честно насыпает где-то полтысячи файлов в одну директорию с названием EverQuest суммарно мегов эдак на 400. Хмм… помнится, мы что-то слышали о тормознутости операции file.Open() и всех ее аналогов в Windows по причине конструкции файловой системы, рассчитанной на дискеты объемом до 64 Кбайт и так и не изменившейся с тех пор. До программистов Verant так и не дошло, что такие кучи файлов эффективнее хранить в виде ресурсов, поэтому нам теперь приходится ждать лишние несколько секунд при каждом переходе из зоны в зону.

Запускаем. Оно коннектится к серверу, скачивает мегов так несколько updates. Вот, кстати, еще одно достоинство онлайновых игр — у вас всегда, автоматически, самая свежая версия игры. После чего предлагает завести Sony Station account и сообщить номер вашей кредитки, а иначе — никак. Ёо?! Какого, блин! Мы же заплатили за коробку с игрой, на которой черным по белому написано: первый месяц — бесплатно. Так нет, понимаете ли, у них наличие платежеспособной кредитки считается признаком совершеннолетнего возраста, а типа тем, у кого ее нет, иг-



Последствия падения с большой высоты: ни шмоток, ни опыта.

* Отсутствие коллективного Internet в доме, почасовая оплата за iNet в дневное время в сочетании с отвратительной АТС 70-х годов дают возможность играть с пристойным качеством коннекта лишь с часу ночи и до того, как пора спать или до утра, в зависимости от того, что раньше наступит.



Пугало огородное. Пузыри зеленые не от него, это его земляной зверь убивает с целью выяснить, есть ли у него чего полезное внутри или нет.

рать без разрешения родителей еще рано. И все. Game support на вопрос о том, где наш бесплатный месяц, отвечает, что кредитная карточка требуется и идите все лесом, бесплатный месяц вы получите, но сначала — номер кредитной карты. Причем Sony — компания не маленькая, и поэтому может проверить платежеспособность введенной вами карточки прямо на месте, так что российская кредитка (которая на самом деле дебетовая карточка, поскольку автоматически закрывается при перерасходе) с отрицательным балансом проверку их сервера не проходит, не говоря уж о номерах, изготовленных с помощью генератора кредиток, использование которого, кстати, является противозаконным действием.

Так вот, сообщив номер действительной кредитки, мы наконец получаем доступ к игре. Что интересно, оплату с кредитки можно тут же и отменить и преспокойно дальше играть весь месяц до конца, пока игра не возжелает реальных денег за следующий месяц.

Tutorial

К сожалению, в памяти не отложилось, когда мы запускали «руководство» — в самом начале или после регистрации, но это и не важно. Для того, чтобы вы хоть немного представили себе, как работает интерфейс и как можно перемещаться в мире EQ, к игре прилагается отдельный tutorial, который запускается и работает без всякой сети, просто на вашем компьютере. Это некая имитация игры в EQ, которая позволяет вам попробовать сделать ряд действий строго в порядке, предлагаемом данной обучалкой. Продать или купить ряд предметов по вашему выбору можно, но только тогда, когда вы проходите урок «Магазин», все остальное время, что вы бегаете мимо этого продавца, он на ваши попытки всучить ему чего-нибудь никак не реагирует.

Первые впечатления

Покликав на кнопочки в tutorial, который мы не советуем игнорировать, запускаем игрушку. Коннектимся к серверу, имя/пароль, все как обычно. Нам показывают текст — последние новости. Для тех, кто играл хоть в одну онлайновую игру, содержание новостей также не представляет ничего радикально нового. Исправлены такие-то глюки, открылся еще один новый сервер, имя такое-то, параметры игры такие-то.

Попадаем в список серверов. Их там много — десятка два-три. Как утверждает SONY в FAQ на своем сайте, все они находятся в одном месте, а не разбросаны по стране (вернее даже сказать, по странам) в нескольких местах, как это сделано в UO. На самом деле это может быть близко к истине, но не совсем так, поскольку при некоторых внешних, относительно Verant, проблемах с iNet-роутингом один раз было и так, что при недоступности серверов из-за поедания 90 процентов TCP/IP-пакетов одним из из роутеров какого-то крупного американского провайдера, примерно треть серверов таки была доступна... Разумеется, сервер, на котором играли мы, входил в другие две трети.

Хватит о грустном, обычно все, за исключением отрезка ваш модем — модем провайдера — работает как надо и играть можно.

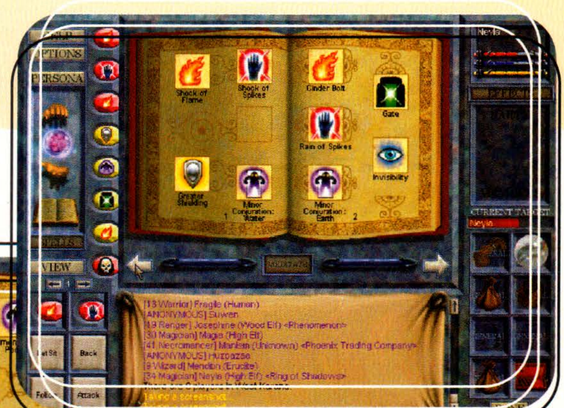
Мы остановились на списке серверов. Так как находятся они в одном месте, то применявшиеся UO названия (географические) не катят. Здесь они называются по именам богов игрового мира. Поскольку богов много, то проблем с нехваткой названий у Verant пока нет.

Рядом с каждым сервером динамически показывается количество игроков на нем в данный момент. Круто! Так что вы реально можете увидеть, сколько народу играет. Кроме чистого любопытства, эта информация представляет практический игровой интерес. Поскольку большинство игроков живет в США, Японии и ряде европейских стран, то загрузка серверов меняется со временем суток в рабочие дни и достигает максимума в выходные, когда большинство народу играет непрерывно.

В среднем, на сервере находится от 500—800 до примерно 1800 человек. Причем свежеоткрывшийся сервер уже всего через пару дней не отличается от других по загрузке. Последнее, как мы думаем, объясняется достаточным количеством желающих играть в «новом», «пустом» мире, где «крутых» еще нет. Это еще можно было понять в UO, где существовала насущная квартирная проблема, выражавшаяся в застройке домами всей свободной территории. Здесь же, скорее всего, стимулом является лишь то, что на сервере, где только что все начали играть, будет проще найти себе компанию, поскольку народ не столь разбросан по уровням: в первый день все первые!

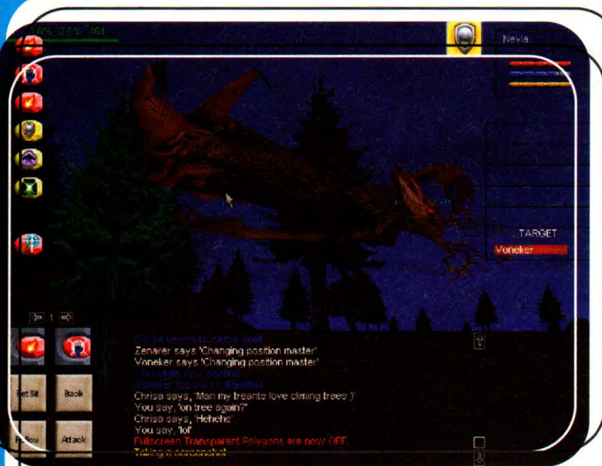
Отсутствие же более высокоуровневых игроков достоинство весьма спорное. В EQ-мире игрокам разных уровней нужны разные вещи, места... мы бы даже сказали, что их интересы практически не пересекаются. Помощь же старших братьев бывает весьма полезна. Бежишь, бывало, от толпы монстров, которые тебя вот-вот пошинкуют на кусочки, смотришь: стоит крутой кто-то. Если пару кругов вокруг навернуть, не забывая кричать: «Help!», то могут и помочь — и тебя полечат, и монстрам по репе так надают, что только копыта останутся. Опять же, в некоторых низкоуровневых зонах встречаются отдельные, очень крутые монстры. Ходит такой и всех крошит. А у высокоуровневых игроков он как раз желанная добыча. Как завидишь такое несчастье, сразу орешь, например: «Hill Giant там-то». Мелкие все тикают в разные стороны, а потом смотришь: уже погнался за ним кто-то, издалека с виду вроде такой же, только бежит не от, а к монстру, и меч в руках светящийся... Чаще даже high level охотятся хотя бы по двое, но в данном случае это не принципиально, главное что навешают этой туше, и можно будет некоторое время ходить по зоне относительно спокойно.

Итак, мы остановились на выборе сервера. Вспоминая опыт игры в UO, мы предпочли сервер, где народу побольше. Почему? Все очень просто — мы предположили, что монст-





Spellbook он и в Африке Spellbook.



Иногда монстры умирают прямо в ветвях деревьев, что является сильным разочарованием для охотников, так как достать их оттуда крайне затруднительно.

ров хватит на всех и оказались на 90 процентов правы. Ситуация же, когда вы бежите от неожиданно напавшей толпы тех же монстров и вам некому помочь, потому как вокруг пусто, выглядит гораздо более удручающе, чем когда вам изредка не достается, кого стукнуть по рогам боевым топором. И потом, наш временной пояс находится в несколько необычном месте для большинства играющих. Например, все в той же UO, заходя в игру часов в 10 утра, можно было смело идти в любой магазин и закупать магические реагенты чуть ли не по оптовым ценам, при том, что в «их» игровое время этих реагентов было днем с огнем не сыскать.

Создание персонажа

Выбрали сервер, заходим. Персонаж, которым вы будете играть, далее будем называть для удобства char (сокращение от английского слова character). Так вот, вы можете создать до восьми различных char'ов. Разумеется, с игровой точки зрения это выгоднее делать на одном сервере, чем на разных, потому что тогда у вас остается возможность передавать предметы между ними. Таким образом, вырастив одного крутого char'а, вы можете избавить себя от собирания обломков паучьих ног ради грошей, если вам захочется создать персонажа другого класса. Поскольку добываемые деньги, как и стоимость необходимого оборудования, растут пропорционально уровню персонажа в арифметической прогрессии, то отстегнуть другому только что сделанному char'у полсотни платиновых монет не такая уж большая проблема, его же это обеспечит деньгами на ближайший десяток уровней.

В генерации персонажа вы можете выбрать из игровых моментов: расу, класс, божество, которому поклоняетесь, и распределить небольшое количество бонусных очков между базовыми атрибутами. Из социальных моментов, то бишь не оказывающих непосредственного влияния на игру, вы можете выбирать пол, имя и лицо. Создав персонажа, вы оказываетесь (в виде него, разумеется, но далее мы будем без зазрения совести отождествлять вас с ним, ведь вы в игровом мире и есть он[а]) в начальном городе выбранной вами расы. Все расы имеют по одному городу, за исключением людей, у которых их два, тем не менее, насколько мы поняли, люди также не вольны в выборе, поскольку вы образуетесь в том из двух городов, в котором находится ваша гильдия.

Первые впечатления от мира

Он действительно 3D, но в игровой механике это соблюдается лишь отчасти. Визуально мир, конечно, и холмистый и гористый, и какой угодно неровный, но в программно-топологической модели он довольно плоский, поскольку как монстры, так и NPC плохо различают различные уровни по координате Z (та, которая высота). NPC Vendor (продавец) может легко оказаться на крыше собственного дома или без проблем провалиться сквозь стену. Деревья воспринимаются монстрами как небольшие неровности рельефа, поэтому они без проблем в доли секунды взбираются на дерево с одной стороны и так же решительно сползают с него с другой стороны.

Залезание продавцов на крышу, конечно, слегка раздражает, но, как мы помним, в UO продавцы также имели тенденцию выйти из магазина покурить на крылечке, говоря вам при этом, что они сильно заняты, так что можно списать это на самостоятельность NPC.

Не обязательно смотреть на все от первого лица — в вашем распоряжении несколько положений камеры сбоку, сзади, сверху, и хотя эти виды не позволяют перемещать камеру в произвольное место (видимо, из-за проблем с интерфейсом управления, поскольку сам-то мир вполне 3D и дает возможность рассматривать что угодно с любой точки), тем не менее они иногда бывают полезны, например, чтобы оценить расположение вашей команды на местности.

Впечатления от создания других персонажей

Если у вас вдруг опять появилось ощущение, что персонаж другого класса значительно лучше вашего, то вы всегда вольны провести эксперимент. Создаете нового персонажа желаемого класса и расы, даже можете дать ему некоторое количество денег, которые ваш текущий персонаж может позволить себе потратить без особого ущерба, или предметов, если это маг, поскольку приличные вещи для магов в магазинах практически не встречаются. Проделав все это и неплохо подготовившись, отправляемся зарабатывать первые полдесятка уровней. При хороших шмотках, зная что бить, вы способны проделать путь до 5—6 левела чуть менее чем за день. За это время вы сполна познаете многие недостатки так понравившегося вам на первый взгляд класса.

Для примера мы приведем несколько классов, их видимые со стороны достоинства и обнаруживающиеся при ближайшем рассмотрении недостатки.

Monk

+ Практически не требует покупки никаких предметов. Можно остановиться на Leather Armor и добавлять лишь магические вещи по мере нахождения.

— Играя этим персонажем, мы не раз ловили себя на мысли, что находимся в роли непрерывного попрошайки, поскольку Monk неплохо дерется. Но делает он это хорошо, будучи околдованным различными заклятьями, имеющими шаманское, энчантерское и друидское происхождение, которые к тому же имеют свойство довольно быстро кончаться. Причем разница в эффективности весьма заметна. Дать же в обмен (кроме денег, разумеется) вы практически ничего не можете. Ладно еще в партии, где вас ценят как танка, охотясь же в одиночку, вы вскоре начинаете чувствовать себя ужасным попрошайкой.



Так… И за кого же нам пойти воевать? А видимо, ни за кого, так как Fame пока недостаточно — не возьмут ни туда, ни сюда.



Что у вас сегодня на обед? Ручки воров, запеченные на углях, не желаете?

Cleric

+ На разумных уровнях (9 и далее) пользуется большой народной любовью, так как именно с этого уровня получает достаточно эффективные заклинания для поддержки группы. Но до этого уровня еще надо дорасти.



Этот ghost явно чем-то разочарован.
И поделом ему, нечего было воровать у порядочных людей.

— Даже будучи изначально неплохо одетым и вооруженным (на уровне где-то 15), после 4-го левела продвигается довольно медленно из-за того, что не способен наносить достаточного количества повреждений за единицу времени.

Warrior

Практически легко и незаметно перескакивает с первого уровня на второй, третий и так далее до пятого. И тут обнаруживается, что для дальнейшего успешного прогресса вам надо денег хотя бы на оружие, причем значительно больше, чем у вас есть от убиения все этих бабочек, гусениц и больших тараканов. Приходится драться чем есть, и это значительно тормозит дальнейший прогресс.

+ При внешнем финансировании, позволяющем покупать хорошую броню и оружие, данный персонаж, наверное, может довольно быстро вырасти до 10+ уровня.

— Не обладает особо выдающимися способностями — весь процесс убивания любых врагов состоит из рубания мечом, пинания ногами и прочих эффектов того же типа, что довольно быстро может надоесть игрокам, жаждущим разнообразия.

Necromancer (Dark Elf)

— Начинает свою жизнь в Neriak — городе путаном и мрачном. Пользуется заслуженной нелюбовью большинства населения и охранников как за свою профессию, так и за свою расу. Двойная нелюбовь в данном мире приводит к практически гарантированному KoS (Kill on Sight) в любом месте, кроме его родного города и еще двух городов, где живут такие же отрицательные персонажи.

+ Достоинством является то, что его pet (наколдованный монстр) — один из самых лучших.

Enchanter

Поначалу практически не отличается от остальных классов чистых магов (magician и wizard), поэтому если вы уже начинали играть каким-либо из них, то на первых уровнях вам будет, с одной стороны, легче, поскольку вы знаете, что надо делать, а с другой — скучнее, поскольку взращивание низкоуровнего мага, в отличие от бойца, процесс довольно занудный и медлительный. Маг, даже со зверем, поначалу (уровня так до 10-го как минимум) очень хил и не способен убивать ничего, дающего много опыта.

+ Дорастя до крутых уровней, становится сильно любим группами, поскольку обладает большим количеством полезных для коллектива заклинаний.

— Обладает наиболее бестолковым зверем, не слушающимся никаких команд, что затрудняет охоту в одиночку.

Magician

+ Обладает возможностью создавать прямо из воздуха практически все необходимые предметы.

+ Имеет одного из лучших в игре pet'ов, соревнуясь по его качеству лишь с некромантером.

— Не очень любим группами до средних уровней, поскольку не способен дать им чего-нибудь по-

Среди многих игроков существует заблуждение, что зверь потребляет часть опыта группы. На самом деле это не совсем так. Он действительно получает некоторую небольшую долю exp'ов, но в основном только от своего владельца. Причем если вы ходите в одиночку со своим зверем, то он получит больше опыта, чем в группе, где он практически не влияет на распределение очков experience, получая менее 1% от наличного.

Толпы леммингов, или Праздник открытия нового сервера

Периодически появляется новый сервер. Ради интереса мы сходили на такой в день открытия и посмотрели, как это выглядит. Для этого был создан персонаж — Druid Halfling. Почему именно такой? Просто нам так захотелось.

Для начала отметим тот факт, что сервер находился на первом месте по загруженности — на нем более 1900 человек!

Итак, вот наш только что созданный персонаж появляется в родном городе halfling'ов — Rivervale. Шум, гам, периодические вопли: «А где моя гильдия?». Смотрим, сколько народу — почти 50 человек в зоне, это весьма немало для такого скромного городка. Выходим на центральную площадь рядом с банком. Между банком и соседней таверной носится непрерывная цепочка босоногих халфлингов, половина из которых орет у вас под ухом что-то типа «я отнесу эти бутерброды». Первая мысль — что бы это значило? Ответ приходит в голову практически мгновенно — в таверне дают квест, заключающийся в том, что надо отнести бутерброды в банк. За этот квест для первого уровня можно получить вполне достойное количество опыта или денег. Когда на обычном сервере такой квест выполняет один, ну максимум два новичка, это не заметно. Тут же перенос бутербродов больше всего напоминает конвейер. Поневоле задумаешься о пользе уникальности квестов, о которой иногда говорят наиболее продвинутые разработчики. Потому как иначе, при большом стечении желающих, получается что в башне сидит проглот эдакий, с аппетитом не хуже дракона или хотя бы тролля.

Ну да ладно. Выходим из города в ближайшую зону, где все новички и охотятся. Тут народу еще больше — 70 человек, из которых, между прочим, более половины, а именно 45 — друиды. Общий расклад по уровням на сервере на момент посещения был примерно следующий: масса персонажей уровней 1 и 2, некоторое количество 3-х, два — четвертого левела и ни одного — пятого и выше. Плюс пяток GM'ов в лице персонажей 50-го уровня. Причем третьи уже чувствовали себя достаточно крутыми, так как в зоне периодически раздавались призывы типа «давайте создадим команду из крутых игроков 3-го уровня и пойдем бить монстров за стену*».

В целом все явление больше всего напоминало игрушку про леммингов — по всей зоне носилась толпа очень похожих друг на друга коротышек с дубинками и кидалась на всех бабочек и жучков, под ногами также валялись не малые количества недавно убитых коротышек.

К городу на самом деле примыкает две зоны, и раньше даже новичкам можно было охотиться в обоих, но после празднования очередного Hallowin'a, в зоне случилось нашествие «живых трупов» 30+ уровня, которых так и не убрали по окончании праздника. Теперь одно упоминание об этой зоне персонажей до 30-го уровня бросает в дрожь, а пересекать ее они рискуют лишь в дневное время, когда количество нечисти несколько снижается, и только под действием спелла Spirit of the Wolf, который позволяет бежать быстрее большинства монстров. Даже несмотря на все эти предосторожности, тропинка через зону густо усыпана трупами неудавшихся перебежчиков, а цены на перевозку в объезд этой зоны с помощью teleport-заклинаний wizard'ов и druid'ов несколько возросли.

---

*Зона Misty Thicket, где происходили вышеописанные события, разделена стеной с охраняемыми воротами посредине на половину для новичков, где водятся только мыши, тараканы и прочая ерунда, и другую половину, где есть уже вполне крутые монстры, типа Young Kodiak, которого уровня так до 12-го в одиночку убить нельзя.

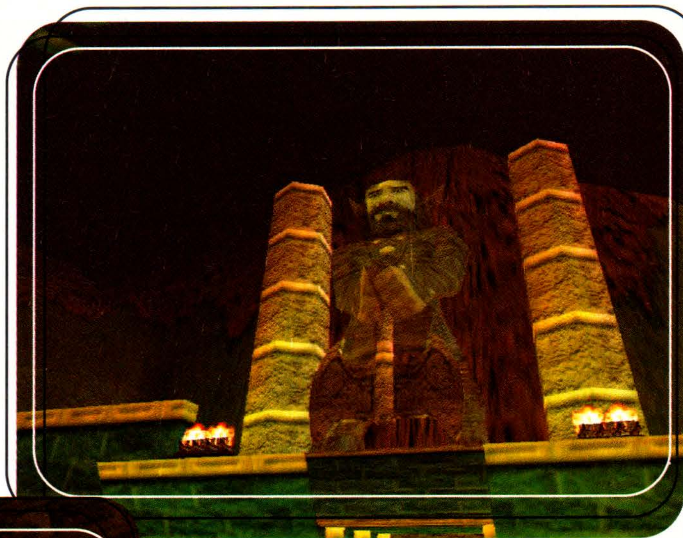


Обстановка деловая: ждем respawn'a следующей партии монстров.
Примечание: ящики — наиболее существенная деталь обороны.

лезного кроме наколдованной еды и воды.

Так что обычно, поиграв новым персонажем уровня так до 5—6, вы успеваете оценить все его достоинства и недостатки и возвращаетесь обратно к тому, кто вам больше всего нравится.

Развивать одновременно нескольких персонажей могут только особо большие любители растягивать удовольствие. Гораздо проще растить одного, и с его помощью добывать деньги и оборудование и делиться с другими, по мере возникновения желания.



Этот дядька выше башен и приблизительно столь же сообразителен.

Разумеется, мы имеем в виду действительно прибыльные торговые умения, которых, по общему замечанию, только два — jewlery craft и smithing. Первое позволяет изготовлять дорогостоящие ювелирные украшения с магическими эффектами, что является весьма ценным качеством. Для полноценного развития данного навыка вам потребуется примерно 150 000 pp, что составляет весьма большую сумму даже для высокоуровневого игрока. Кроме того, на ваш персонаж накладываются довольно строгие ограничения, он должен уметь наколдовывать заклинания из серии Enchant metal, проще говоря, вы должны быть enchanter'ом. Второй скилл обходится на порядок дешевле — достичь достойных уровней мастерства в нем можно, потратив всего лишь 15 000 pp. Правда, и доход от него несколько меньше. Многие магические ювелирные изделия продаются по 150 и более pp за предмет даже на недалеких от начала уровнях мастерства, произведения же кузнецов несколько дешевле, на одном предмете вы можете заработать примерно 20 pp, что на ожидаемом нами уровне не составляет не столь существенную сумму.

Все остальные торговые умения особой ценности не представляют, да и в целом данная отрасль в EQ не получила какого-либо визуально заметного в мире развития. Вспомните UO — толпы новичков-шахтеров, добывающих руду в Minoc'е и таскающих ее караванами вьючных животных на переплавку и последующую продажу в виде слитков железа. Опять же в UO было и существует, особенно в гильдиях, немало уважаемых и известных персонажей, которые зарабатывали себе на жизнь только торговыми умениями, такими как blacksmithing (весь Plate Armor), alhemy (potion of Great Healing), Scribing (свитки с труднодоставаемыми высокоуровневыми заклинаниями).

Ладно, перейдем к сравнению системы организации миров EQ и UO.

В EQ есть некоторые достоинства наследственного происхождения, поскольку, по словам бывалых MUD'овцев, она отчасти позаимствовала систему из какого-то настоящего текстового MUD'а, которые, как известно, обладали весьма приличной играбельностью, поскольку в текстовой версии иных достоинств быть не могло.

UO могла наследовать лишь предыдущим сериями Ultima,



EQ vs UO

Решив все же более достоверно сравнить EQ и UO мы снова отправились в Britania. Как оказалось, на европейских серверах, даже несмотря на большее количество hop'ов, качество коннекта все же лучше, и ваш аватар бегает побыстрее. Видимо, половина из этих hop'ов находится внутри стоек европейских провайдеров, реальное же расстояние от Европы до USA и ширина кабеля, проложенного под океаном таки вносят свою долю в лаг.

Впечатления по возвращении в UO. Как нам показалось, UO все же содержательнее по внутреннему миру. В EQ все привязано к уровням, которые растут только вместе с опытом, реально растущим в свою очередь, только от убийства монстров. Существуют, конечно, квесты, но за их выполнение дают очень незначительное количество опыта, особенно если вы уже достигли какого-либо разумного уровня. Да и для развития большинства так называемых торговых навыков необходимо та-аакое количество денег, что, не имея стабильного дохода от путешествия в подземелья и убиения каких-либо денежных монстров, браться за их развитие просто не реально.



Он вдалеке колдует; этот вблизи наезжает. Но все равно все помрут.

PK must Die!

Так доставшие всех в UO Pkiller'ы во всех последующих играх, таких, как EQ и Asherons Call, наконец-то радикально урезаны в правах. Система довольно проста. Персонажи не могут вредить персонажам, подконтрольным другим игрокам, то есть вы не можете напасть или иным способом нанести вред персонажу другого игрока или его зверю. Для отмены этого запрета в отношении части играющих, также желающих иметь возможность вредить вам, вы можете совершить какое-либо примитивное действие в EQ (отдать книжку определенному NPC, стоящему у входа в любой город) или более сложное в AS (выполнить некое задание). Совершив это, вы вступаете в общество PK, которые могут убивать друг друга хоть до полного посинения, но по-прежнему не могут и пальцем тронуть остальных нормальных игроков.



Молитва дохлому трупу.

от которых она и получила графику и самостоятельно живущий мир.

Основные, наиболее заметные различия

Цены. Это конечно номер раз. Если не заморачиваться магическими предметами в UO, которые по большому счету там особенно и не нужны, то есть они, конечно, что-то прибавляют, но не являются абсолютно необходимой экипировкой крутого героя, в которую обычно входит полный комплект доспехов (2000), арбалет, секира, и мешок реагентов (1000). Данный джентльменский набор стоит примерно в пределах 3000—4000 монет, что составляет не столь большую сумму денег для персонажа нормального уровня, способного валить троллей в Deceit Troll Room без особых проблем. И это правильно, поскольку, будучи неожиданно убитым во время лага или просто в неподходящий момент, вы все это потеряете и пойдете покупать себе новый набор оборудования. В EQ ситуация радикально другая, набор шмоток для высокоуровневого персонажа может стоить совершенно неприличных денег. Мы себе пока даже не представляем сколько. Недавно в одной из зон, где мы били монстров примерно 20-25 уровней, пробегал кто-то, очень желающий купить какой-то предмет и готовый заплатить за него 2300 pp плюс добавить еще пару менее полезных предметов стоимостью, видимо, тоже около тысячи pp. Разумеется, такая вольготная жизнь стала возможной лишь потому, что Pkiller'ов урезали в правах и теперь они способны охотиться лишь на тех, кто с этим согласен.

PK rulez forever!

Сторонники миров, где PK не ограничены программно и есть возможность убить любого персонажа, который вам не понравился, считают, что в таком мире лучше соблюдаются законы справедливости, потому как во всех online-играх существуют ситуации, когда кто-то считает, что другой поступил с ним не честно или не справедливо (увел вкусного монстра из-под носа, продал плохую шмотку втридорога, подставил под толпу разъяренных монстров, да мало ли чего еще может случиться в достаточно сложном мире).

В этом случае он горит вполне справедливым, с его точки зрения, желанием отомстить. В UO, если желание достаточно сильно, он может тут же отправиться по следам обидчика и попытаться его прикончить, немедленно получив моральную и материальную компенсацию в виде шмоток обидчика. Разумеется, при этом он может несколько потерять репутацию, заработать kill counter, но это все преодолимые преграды, принципиально ничего не мешает убить кого угодно в какой угодно момент.

В играх со строго ограниченными возможностями PK типа EQ нельзя покилять любого, поэтому если с вами обошлись очень несправедливо, вы можете лишь громко жаловаться на всю зону на злодеяния обидчика, или в крайнем случае поплакаться DM'у, надеясь, что вам вернут что-либо отнятое. Надежда, правда, довольно иллюзорна, поскольку DM обычно не может, не хочет и не способен разобраться в том, кто кого обидел, если это не явный cheating с использованием программных багов.

Более объективное мнение о достоинствах и недостатках PK

Нам все же представляется, что проблем, порождаемых вседозволенным Pkilling'ом, больше, чем удовольствия от возможности возмездия. И одна из очень существенных проблем здесь — лаг. Когда вы играете против монстров, вы играете в условиях, предусмотренных разработчиками, планировавших, например, что при лаге до 500 мс играть будет можно. Когда вы играете игрок № 1 (задержка 400 мс) против игрока № 2 (задержка 100 мс), даже при относительно равных возможностях, второй практически всегда выигрывает. Так что если вы играете в ту же UO из России с 330 мс задержки (сервер Atlantic), то ваши шансы в борьбе один на один против типичного американского оппонента (100 мс задержки) заранее сильно занижены. Такое неравноправие интереса, разумеется, не прибавляет.

Типичная ситуация в UO, когда PK, просто чтобы поразмяться, или от плохого настроения, отправляется убивать новичков в массовых количествах, в местах, где они обычно встречаются, например в те же Minoc mines, ничего хорошего, кроме огорчения, злобно убитым новичкам не приносит. Вообще, Pkilling, наиболее сильно раздражает как раз начинающих игроков, которые еще не могут ни оказать достойного сопротивления высокоуровневым PK, ни спастись.

Хотя сами мы не играли на PvP-сервере в EQ, но, по отзывам игроков, и в EverQuest'е PKilling вызывает довольно много проблем, даже с точки зрения некоторых моментов программного характера, не заметных при кооперативной игре, но предоставляющих неравные шансы в PvP. Приведем несколько наиболее злободневных примеров. При переходе из зоны в зону сначала появляется ваш персонаж, контроль же вы получаете чуть позже, за это время поджидающие вас у границы зоны PK могут существенно понизить ваше здоровье. Киллеры, поджидающие вас, могут также неоднократно свести вас в могилу, особенно если вы относитесь к магам и обладаете хилым здоровьем.

Далее про цены

Как мы уже говорили, в UO единственно дорогостоящей вещью является недвижимость и корабли. С нашей точки зрения, это не очень хорошо, по крайней мере разброс цен в EQ показывает, что ценовое разнообразие привносит в игру дополнительный интерес. Так что, хотя заклинания и могли бы различаться по цене несколько больше, сейчас в UO свиток любого заклинания стоит в пределах 100, максимум 200 монет.

Что в UO гораздо приятнее, это система skill'ов, а не уровней, как в EQ. Как мы уже упоминали, в описании trade skill'ов, в EQ практически невозможно вырасти в уровнях, не охотясь на монстров, причем подходящих под ваш левел, иначе не дадут опыта. В UO таких проблем нет — даже очень крутой персонаж, решив сменить «оружейную» ориентацию, например с мечей на дубины, может пойти бить хоть овец и горных козлов, и все будет преспокойно расти.

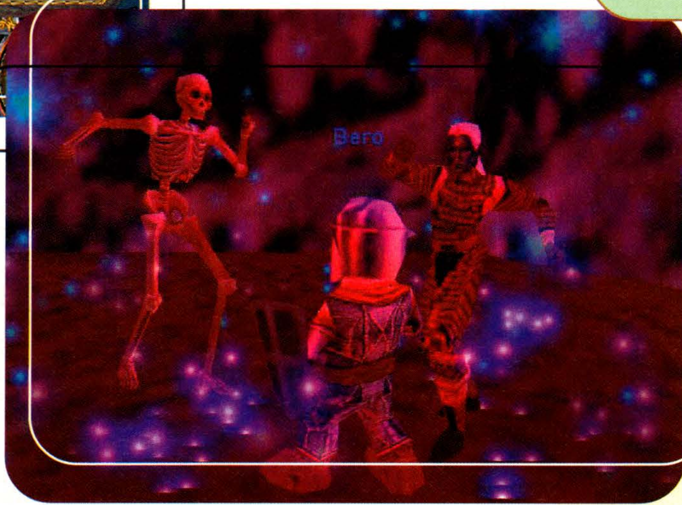
В целом система уровней в EQ уровню так к 25 начинает раздражать. Почему? Сейчас объясним. Поскольку это RPG-игра, всегда хочется делать что-то на пользу персонажу, чтобы какая-нибудь характеристика да росла. В случае skill'овой системы, как в UO, чем ни занимайся, будет тренироваться соответствующий навык, а поскольку до 100 любое умение доходит с очень большим трудом, то всегда есть куда расти. Охотиться же можно хоть на горных козлов с алебардой — все равно результат будет, и сила будет расти и несколько боевых умений. В EQ все skill'ы довольно быстро доходят до ограничения от уровня, обычно max skill = 5 x level. После чего вы начинаете бегать и искать, на какого бы монстра вам поохотиться.





Сочетание воинов и магов в группе

Как показывает практика, во время охоты в паре почти всегда можно найти приемлемую стратегию для каждого сочетания разных классов. При наборе большего числа народу в группу, желательно следить, чтобы персонажей, если их условно делить на магов и бойцов (исходя из того, к чему они ближе), набиралось примерно поровну, иначе группа получается значительно слабее, чем можно того ожидать.



В идеальном случае, данная тварь должна удовлетворять довольно большому числу критериев:

подходить вам по уровню;

быть не слишком злобной (бывает и такое, уровень вроде подходит, а дерется на самом деле как на пяток уровней сильнее);

желательно быть не агрессивной (иначе сама на вас кидаться будет, а то еще и несколько сразу);

оставлять после себя что-нибудь денежное или полезное.

Под такой большой набор требований обычно подходит не очень много монстров для вашего текущего левела, а учитывая, что играющих там много, им может понравиться тот же самый зверь. Возникает конкуренция и очереди.

Групповая охота

Поскольку так всеми желаемый опыт дают лишь за убийство монстров, то для того, чтобы можно было драться сплоченными группами и не начинать делить шкуру очередного неубитого медведя словами «дайте мне его прикончить», в EQ существуют группы, внутри которых опыт и награбленные деньги делятся автоматически, лишь пропорционально уровню персонажей, вне зависимости от того, кто из членов группы нанес последний удар. Вообще, группа в EQ вещь достаточно удобная и проработанная. Многие заклинания действуют только на членов группы, внутри нее можно переговариваться на любом расстоянии, высокоуровневые заклинания перемещения действуют также на группу целиком, что позволяет отправляться на охоту всей командой, в противном же случае большинство членов тусовки испытывало бы значительные трудности в достижении места назначения. Вы также непрерывно видите состояние здоровья всех членов группы и можете без проблем кастовать заклинания на любого из них в пределах радиуса действия, видеть члена группы при этом не обязательно.

Опыт внутри группы делится пропорционально уровням персонажей. Более высокоуровневые получают больше, низкоуровневые — меньше. При объединении в группы персонажей существенно различающихся по уровням, например более 10, меньшие вообще перестают получать опыт. Сделано это, видимо, для того, чтобы нельзя было «раскачивать» начинающих персонажей, просто взяв их в группу очень высокого уровня.

В группе тоже надо уметь играть. Мы не возьмется в столь кратком материале описывать стратегию и тактику поведения групп, особенно учитывая возможное число сочетаний. Скажем лишь, что группы бывают от совсем плохих, когда каждый дерется сам по себе, до весьма удачных, когда каждый не только представляет себе, что он может и должен делать, но и хорошо знает, на что способны персонажи других классов, составляющие ему компанию.

Заключение

Если мы даже что-то и ругали, значит, оно того заслужило. Если вам даже показалось, что ругали больше, чем хвалили, может, оно так и было. Теперь же для тех, кто еще не понял, что это одна из лучших игр на сегодня, мы это прямо и напишем.

Ever Quest — одна из двух лучших online графических RPG-игр на сегодня!

Все слова существенные, и сейчас мы это поясним. «Графических» — существуют текстовые MUD'ы, которые гораздо интереснее по содержанию, но в них нельзя играть даже относительно нормальному человеку, потому как там нет графики, на это способны только маньяки. Online — в Сети есть online-игры и других жанров, кроме PRG. Из двух — вторая Ultima Online. Третья — Asheron's Call, о которой пока еще не сложилось мнение.

О достоинствах online-игр по сравнению с обычными мы даже и не будем рассуждать. На эту тему можно написать отдельную диссертацию, мы лишь скажем, что в общем случае все не-online-игры по сравнению с online — полный отстой.

Так что остается нам только порекомендовать вам купить EQ (если, конечно, позволяют время и деньги, а если нет — сходите хотя бы в игровой клуб, там сейчас обычно есть все хорошие онлайновые игры) и поиграйте сами.

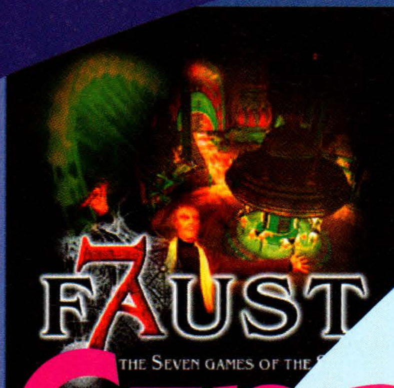
MG

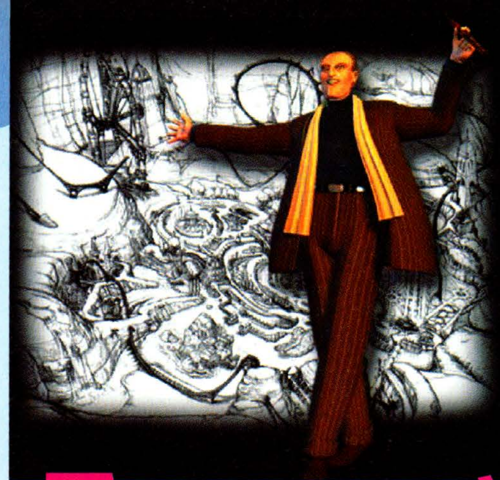


Вот такие зубастые монстры водились здесь раньше, хорошо, что теперь не встречаются.



В пещере Solusek B водятся вот такие дракончики.





Странный Герой В Стране Грез

Виктор Крюгер

Фауст: Семь ловушек для души

Разработчик: Arxel Tribes
Издатель: 1C/Нивал/Cryo



Мефистофель. Классически элегантный и улыбчивый персонаж, без устаревшей козлиной бородки, зато с сигарой от Upman. Очаровашка с отблесками адского пламени в глазах.



Было время и французская компания Cryo Interactive выпускала красивые игры. Потрясающе красивые, стоит только вспомнить Dreams... Потрясающе красивые и потрясающе нудные. Это было похоже на проклятие. А потом произошло одно замечательное событие — неизвестная доселе фирма Arxel Tribes обратилась к руководству Cryo с деловым предложением. В результате на свет появилась игра The Ring, легенда о нибелунгах. Для тех, кто не сподобился в нее поиграть, вкратце напомню — действие персонажей германского эпоса было перенесено то ли в далекое будущее, то ли в параллельный и сильно обогнавший нас мир. Как бы то ни было, The Ring была игрушка замечательная, красивая и интересная.

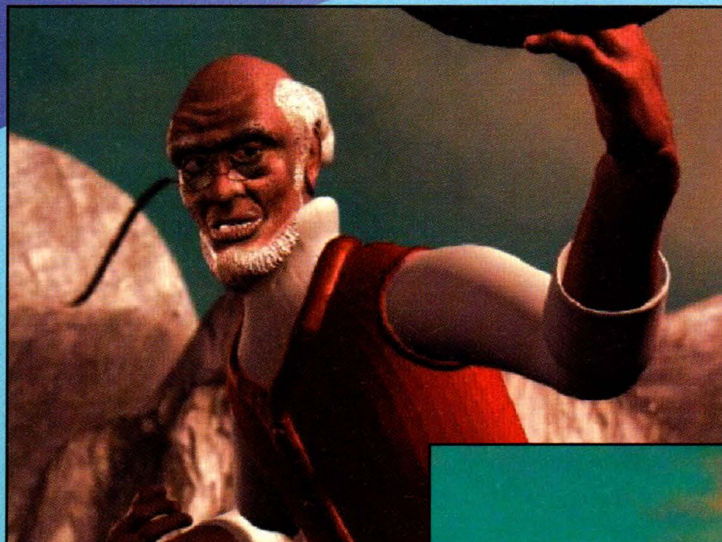
Вдохновленные успехом, умельцы из Arxel и Cryo сразу же засели за новый проект, в результате чего миру только что явилась новая игра — Faust: Second Opinion. И это, как говорить в хороших гостиных — нечто особенное. А если по-простому — ОБАЛДЕТЬ!..

Интро

Что может быть фальшивее луна-парка?

В безумии огней и блеске мишуры, в вязких приторных облаках сахарной ваты, в петушках на палочках, в детском смехе, в счастливом ужасе аттракционов есть вторая, скрытая сторона, та, которую не видно глазами, та, что не выставляется на потеху публике, сторона, которая и есть настоящая жизнь парка.

Я знал это всегда, с самого первого раза, когда мои родители посадили меня на цепочную карусель и отправились за мороженым, а я крутился над землей и на моих ладонях оседала ржавчина с цепей. Просто карусель давно не красили, просто наступила осень и парк уже готовился к зимней спячке, как дикий зверь, который достаточно отожрался за лето, чтобы позволить



Марселос Фауст. Герой в шерстяной полукофте. Человек, облеченный ответственностью за этот мир, облеченный не по своей воле, а впрочем, кто его знает... Только Бог...

и ничего не нужно. Как могло бы показаться на первый взгляд... Вот только даже самые ненужные вещи приходится охранять. Так принято. И у старого луна-парка тоже имеется свой сторож — потрепанный жизнью, но все-же достаточно благообразный и настолько же достаточно пожилой. С достаточно громким именем, правда, для кого греметь в этой безлюдной тиши?.. Сторожа зовут Марселос Фауст.

слабины и всегда готов воспользоваться ими для преумножения своей власти над смертными. Здесь будут ворота в Ад. Тем более что и название местности подходящее — Dreamland — «Страна Грез». Нужно немногое: подготовить путь.





Луна-парк. Страна Грез. Какое чудное могло бы получиться место для отдохновения души! Как все красиво и замечательно! И здесь действительно отдыхают души, до поры...

себе такую роскошь, сбросить мишуру...
Все в мире — качели, качели желаний, качели настроений, и в парке, там, где особенно сильные эмоции, самое место наибольшим пикам эмоционального графика; эвересты поросячей радости просто обязаны компенсироваться черными провалами тоски и жестокости. Все в мире уравновешено, все имеет свою цену...
Что там творится, на задворках луна-парка? За кулисами, куда не пускают чужих? Какие лица появляются, когда клоуны снимают свои маски? Кто бродит по ночам вокруг каруселей с деревянными лошадками, какие тени отбрасывают фонари на стены комнаты смеха? Кого пугаются картонные чудовища из пещеры ужасов? Какая музыка играет, когда смолкают марши и детские песенки? ЧТО правит бал?..
И чем становится луна-парк, когда его время заканчивается? Когда он закрывается навсегда? Когда добра уже не происходит, а зло все еще остается, потому что зло всегда более инертно и всегда оставляет более глубокие следы в наших душах, сильнее ранит нашу память, вернее, врезается в матрицу сущего, потому что зло всегда ПРОЩЕ, потому что, как бы гадко это ни звучало, зло более естественно, потому что дорога в ад прямая и хорошо накатанная, и нет на ней препятствий кроме нашей совести, а ее так легко отодвинуть...
Ржавчина с цветом и запахом крови, пожирающая все то, что можно пожрать, чуткая, страшная тишина, нарушаемая только мертвым скрипом ветра в останках каруселей, жухлая трава, потерявшая все силы на то, чтобы пробить мертвую натоптанную корку, в которую превратилась земля и вездесущие крысы — последние моряки корабля, которому не суждено затонуть. Крысы, которым больше нечего есть, потому что больше никто не стоит за прилавками со сладостями, потому что их рай тоже закончился...
Чем становится луна-парк, который не может по-настоящему умереть, потому что никогда по-настоящему не жил? Потому что всегда был только огромной, все закрывающей клоунской маской?..

Время И Акценты

Планета Земля. Конец XX столетия. Соединенные Штаты. Луна-парк.
Просто он перестал приносить прибыль. Просто все страховки уже получены и старый владелец преспокойно отправился в мир иной. Просто здесь больше никому

Между небом и землей заброшенный луна-парк. Фальшивка, которой больше не нужно прикидываться источником семейного счастья. Место, в котором осталось только прошлое. То самое прошлое, что ранее было сокрыто в мишурном блеске, в реве музыки и потеках грима.
Вся наша планета — всего лишь место между Раем и Адом, но заброшенный луна-парк — нечто особенное. Раньше добро здесь можно было купить. За деньги. А сейчас нет и этого, сейчас осталось только зло. Это место особенно далеко от небес. И совершенно закономерно, слишком близко к преисподней. А Дьявол всегда тонко чувствует такие

Как, наверное, смеялся Дьявол, когда ему сообщили фамилию сторожа! Ибо из всех своих князей владыка тьмы избрал для этой почетной миссии именно Мефистофеля, которому фамилия Фауст была особенно памятна...
А может быть все было не совсем так, ведь Фауст, как и любой из живущих, — орудие в руках господних...

Пути Героя

Интересно, что чувствует сторож луна-парка, когда начинает понимать, что круг его обязанностей резко увеличился? Когда вдруг становится ясно, что старый луна-парк — ворота в ад? Каково это — охранять такие ворота?
Мефистофель предстал перед Фаустом и преподнес ему семь загадок, которые необходимо расследовать, семь историй, в свое время случившихся в луна-парке, семь успешных сделок с Адом, в которых Князь Тьмы не проиграл. Разгадаешь — пополнишь свои знания о природе человека и на основании этих знаний сможешь судить, куда



отправляться человеческим душам, не разгадаешь... ну сами догадайтесь... В общем-то, у Марселоса был выбор — начать все это неблагодарное занятие и уйти восвояси, прикупить трейлер где-нибудь в глубинке и разводить настурции на подоконнике. Пусть другие спасают мир. Был, как у каждого настоящего героя. И неважно, если герой не имеет груды мускулов и противотанковых гранат в карманах, определение героя, настоящего ГЕРОЯ, значительно глубже. Тем герой и отличается от дурака, что сознательно делает правильный выбор. И еще герою всегда есть чего терять. В одной из западных превьюшек к игре я вычитал буквально следующее: «Марселос Фауст — странный старик, последний сторож заброшенного парка...» Конечно странный!

В отличие от моего уважаемого западного коллеги, жующего вкусный гамбургер за многодюймовым монитором, который так ничего и не понял. Герой должен быть человеком странным. Для негероев...

Честно говоря, я с некоторой опаской отнесся к идее играть в Faust. Оценить, это всегда пожалуйста, для этого в большинстве случаев достаточно играть совсем не долго: так, попинал героя, объявил отстоем и ждешь дальше вторую Дьяблу. Тем более квест! Я и квест, это понятия не сильно-то совместимые, мне бы чего-нить дайкатанского бы...

А ведь зацепило! А понадобилось для этого только вникнуть, каково это должно быть страшно и противоестественно, старого человека сталкивать лицом к лицу с силами Ада.

Чтобы судить человеческие души, необходимо произвести настоящее расследование. Вам и предстоит этим заняться вместе с Марселосом Фаустом.

В каждой из семи локаций вы должны проявить упорство и недюжинное дедуктивное мышление. Вам предстоит исследовать жилища героев, отслеживать их связи, изучать внутренний мир подследственных через косвенные и прямые улики, пропуская их через свое сознание, сопоставляя и делая определенные выводы. В результате ваших стараний вы обретете свидетельство — только с его помощью возможно вызвать Мефистофеля и приступить к следующему заданию.

Вы читали «Хроники Амбера» Роджера Жилязны? Если читали, вам легче будет понять мои следующие слова: мир Страны Грез тесный, здесь каждое действие ведет к целой череде дополнительных загадок и ответов, судьбы ваших подопечных переплетаются самым причудливым способом, переплетаются между собой, переплетаются с вашей судьбой. И все ниточки в руках Мефистофеля...



И луна-парк ночью. Вам ЭТО ничего не напоминает? Когда-то египтяне строили храмы зверобогов, такие, чтобы никто чужой не позарился на храмовые сокровища, на знания и власть. Двери всеподавляющего ужаса...

Истории Благих Намерений

Семь смертных грехов, которые таит в себе история, настоящая история луна-парка. Семь душ, проданных аду. И семь врат, через которые нужно пройти, чтобы спасти эти души. Или осудить их на вечные страдания...

Две сестры, Джоди и Лили, сиамские близнецы из театра уродов, обуреваемые жадностью-любовью к красавцу Ганнибалу. Вполне достойная причина для притязаний Мефистофеля. Джоди подписывает договор и платит чудовищную цену за счастье...

Натаниэль Мейстер, человек, который приобрел мощь не вполне законным (для человека) способом, приобрел ради того, чтобы вернуть любимую...

Живописец Фрэнк Бэрнс, помешанный на сексе, помешанный настолько, что способен предложить свои услуги искусителю в обмен на возможность удовлетворять свои желания с кем захочется и когда захочется...

Калинка, русская эмигрантка, сердца которой добивается любимый близнецами Ганнибал. Мало того, что история еще более запутывается, так еще и сподобилась наша соотечественница влюбиться в настоящего призрака. А ведь была она доброй и милой...



Сам Ганнибал, местный дрессировщик хищников. Несомненно, игрок в душе и человек не без определенных слабостей. Какова же история, приготовленная Мефистофелем для него, история, окончившаяся смертью тигра, смертью от любви?..

Карлик Тод, гном с весьма большим сердцем и ограниченными возможностями, смертельно больной самогонщик. Он делает свою отраву ради одного — ради денег. Зачем они карлику? — Тод приставлен прислуживать девушке, приставлен Мефистофелем, и без его денег девушка просто не выживет...

И Гизелль, та самая девушка. Тело ее огромно и тучно, и Гизелль на все готова ради того, чтобы стать нормальной. Мефистофель обещает ей избавление от лишнего веса, и исполняет обещанное... весьма оригинальным способом...

Люди с обычными, вполне человеческими желаниями. Которые просто выбрали неправильный метод для достижения своих целей. Так люди и теряют свои души...

Все это предстоит расследовать вам вместе с Марселосом. Расследовать серьезно и дотошно, и когда вы расследуете историю до конца, она предстает перед вами так, как ее видел Мефистофель.

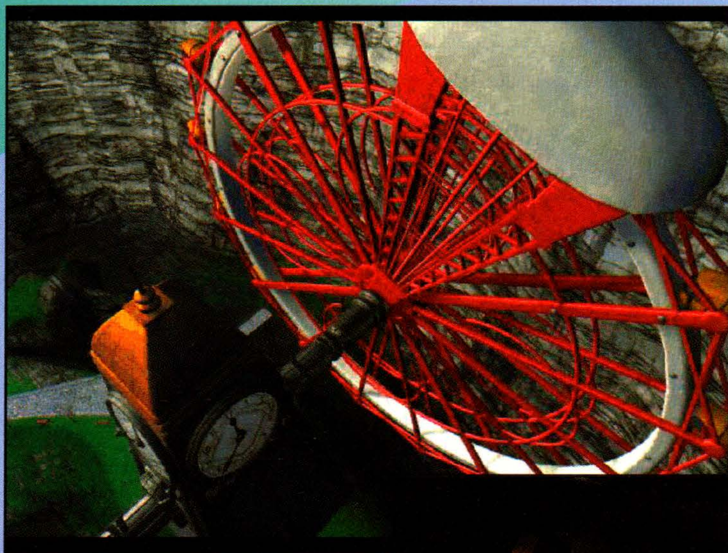
Вся игра выполнена в виде семи художественных фильмов, каждый имеет своих персонажей, свои титры, свой антураж и всего лишь одного режиссера...



История

История странная. По идее, игра с таким названием должна основываться на одноименной пьесе Гете. Весь Internet об этом и трубит. Гете то, Гете это... Вот только как-то странно трубит, однобоко как-то.

Тут Arxel с Cryo постарались на совесть. Не стали тупо передирать





сюжет и переделывать его сообразно с велениями времени, они использовали ИДЕЮ и развили ее по-своему. Идея — то самое расследование смертных грехов, то, что обычно обходили вниманием школьные учебники и театральные постановщики, почему-то постоянно выдирающие из драмы любовную линию Фауст — Маргарита, отправляя все остальное в мусорную корзину. Идея — получение знаний путем прибавления к знаниям следующих знаний...

Пути Следствия

Ходим по локациям и тычемся во все, что можно. Это путь для слабых. Гораздо лучше осмотреть все, подумать, найти чего-либо и попытаться увязать с тем, что уже знаешь, глядишь и продвинешься быстрее, и удовольствия больше получишь. Игровой движок (CINview от Cryo Interactive) позволяет вращаться на 360 градусов и двигаться в любых направлениях. Поэтому не ленимся и двигаемся везде, где можно. Сюжет развивается динамически — если у вас не получилось толком ткнуть в какую-либо штуковину, если штуковине на ваш клик плевать с высокой башни, значит, нужно пойти и покликать в другом месте. А когда в другом месте докликаетесь, можно вернуться к той самой неблагодарной штуковине и снова попробовать применить мышь. Глядишь и докликаетесь.

Графика

Отношение к графике неоднозначное. Вот именно так. С одной стороны, грандиозные, фотореалистичные пейзажи, замечательно проработанные персонажи, все хорошо и замечательно. А с другой стороны, все какое-то ненастоящее. Руки у народа длинноваты, и тому подобные завихрения. В общем, покривил я нос, а потом и принялся, собственно, играть. И нос сам собой выправился и вытянулся, как у борзой. Ведь это же Страна Грез!!! Почему же это в ней должно быть все, как в жизни? Господа геймеры, я в первый раз в жизни (если, конечно, не поминать мультфильмы с Томом и Джерри) увидел, как в компьютерной игре реалистичность приносится в жертву искусству! Даже нет, не в жертву, для, ради искусства! Помните полотна Поля Гогена? Реалистичности в них с микроскопом не найдешь, но зато насколько они ЕСТЕСТВЕННЫ! Вот и здесь то же самое. Атмосфера! Все ради нее, все ради того, чтобы играть было интересно.

Представьте ситуацию — вы днями и ночами перемещаетесь по настоящим руинам луна-парка и ищете, ищете, сопоставляете и снова ищете. Пыль, погодные катаклизмы и прочая неприятная хрень. Вы одинокий исследователь мертвых, и все, что вас ждет в результате ваших трудов, — это только Мефистофель со своими заморочками. Стали бы вы этим всем заниматься? Я бы лично лучше в Канаду...

А стоит чуть-чуть вытянуть конечности у персонажей, добавить цветности и прочих ухищрений — и все, мы в сказке, а когда нас окружает сказка, как же ее бросишь? Сказки для того и предназначены, чтобы увлекать романтиков (читай геймеров).

Не обошлось, не обошлось без недостатков, возрадуйтесь, техногенные вы мои 3D'шники. Глюков в игре, как благих намерений... Там дырочка в текстурках, там кнопочки заело, там цельный компьютер завис... Разрешение тоже какое-то устаревшее — 640х480, маловато уже как-то.

И это жуткое «попади-в-пиксел», ну сколько ж можно, хоть бы пикселы побольше рисовали, что ли. Душа моя анрылоквакoвская весьма тонко организована, любит большие поверхности, по которым проще ракетами пулять...

Музыка

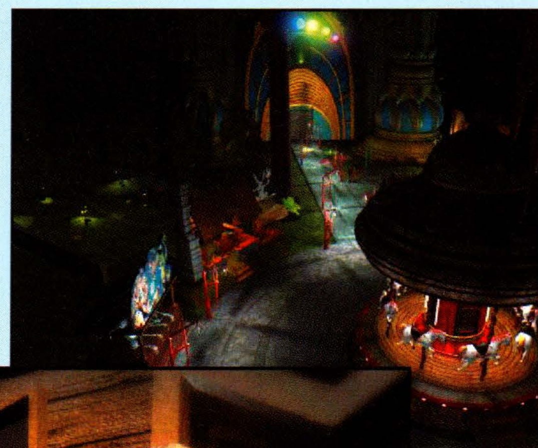
Музыка потрясающая. Это я очень непредвзято сказал. Музыка проводит вас через всю игру, у каждой локации, у каждого характера она своя, рэпа вы здесь не услышите, здесь джаз и блюз, здесь Ференц Лист между прочими равными. Музыку можно слушать долго! Это был плюс.

А теперь приступим излагать минус. Эта прекрасная музыка проводит нас через всю игру, и хотя у каждого характера она своя, хотя здесь и джаз, и блюз, и Ференц Лист, но сколько ж можно?! Ведь в каждой локации мы проводим, если играть по уму, несколько часов, и все под одного и того же Листа. Хоть бы рэп какой забацали ради развлечения осатаневших меломанов... а отключить музыку никак, слишком велико значение игрового звукоряда, слишком важные слова произносятся в игре. Так что палка действительно о двух концах...

Для Тех, Кто Ничего Не Понял

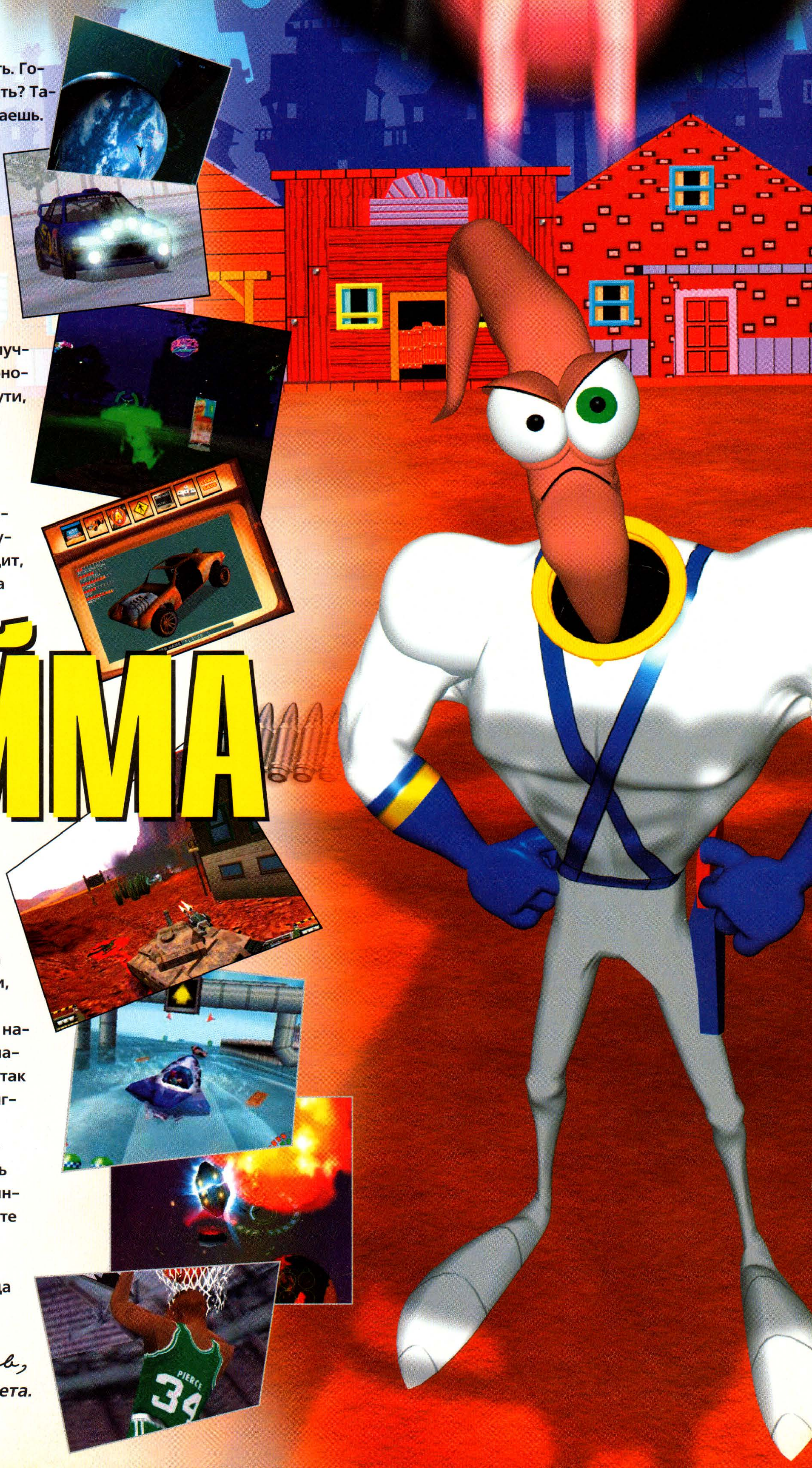
В общем, это красота. Красота идеи — идеи настоящего, не картонного героя. Красота сюжета — сюжета, захватывающего своей изящностью и вместе с тем безысходной тоской и сочувствием ко всем этим людям, которые грешны и знают, что грешны. Красота загадок, загадок для умных. Красота волшебной сказки — для романтиков, которые все еще верят в чудеса. И красота, которую начинаешь понимать, только вспомнив слова Гете, вложенные в уста ЕГО доктора Фауста — сколько ни добавляй знания к знаниям, а приведет это все равно к неведению и страданию...

MG





Мозги даны человеку, чтобы думать. Голова — чтобы в нее есть. А что делать? Такова жисть и ничего с ней не поделаешь. А вот обойма дана человеку, чтобы в нее играть. Играть по-настоящему, не задумываясь ни о чем. Разве что не стоит забывать, что игры из этого раздела — не мегахиты.
Кстати, это вечная проблема. Проблема глобальная и серьезная. Почему ЭТА игра — обойма, а ТА — мегахит? Думаете, потому что эта лучше, а другая — хуже? Ничего подобного. Просто мегахит — это, как не крути, игра попсовая, которая понравится почти всем (в том числе и мне), а обойма — игра не для всех.
А у каждого патрона обоймы, как бы на него не ругались авторы и редакторы (да, с нами тоже такое случается — хотя Д. Резников и выглядит, как потомственный фараон, а Леша



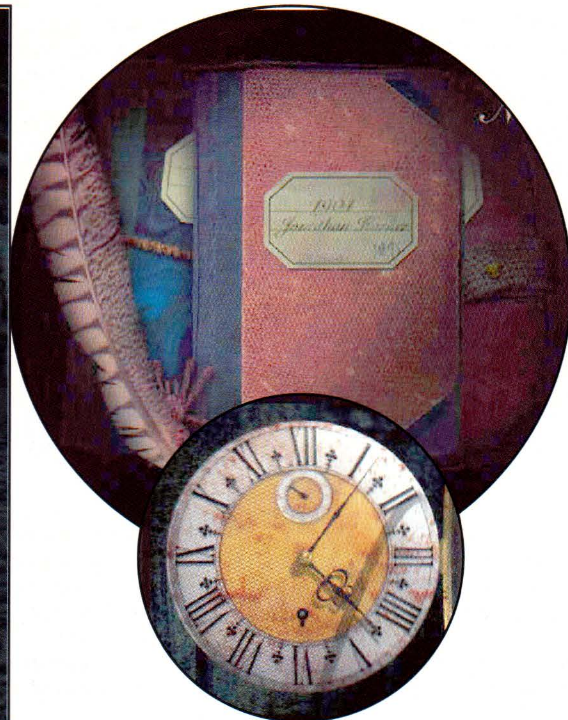
ОБОЙМА

Котко без 14 вилок за стол не садится, поскольку как считает, что есть сгущенку ложкой — невежливо) — обязательно найдется круг почитателей, которые, невзирая на волну возмущения общественности, будут его играть.
И вот в выборе «чего бы поиграть» надо быть настолько придирчивым, насколько это в принципе возможно, так как тратить свое время на плохие игры — это плохо. Но только, умоляю вас, не надо думать, что если большинству игра не нравится, то играть в нее не надо. Может быть, большинство просто не догнало? А вы лишите себя такого удовольствия.
Хотя — кто обойму платит, тот ее и танцует. И это есть великая правда жизни Игрока.

Данила Матвеев,
известный знаток этикета.







DRACULA RESURRECTION

И девушки кровавые в глазах...

Барсуков Николай
ака Barsick

Вы любите квесты? Я очень. Чего я не люблю, так это спинномозговики. Всякие там 3D-шутеры и прочее. Развлечения для лиц с неоконченным средним образованием и жаждой насилия в острой форме. Считаю все это неприемлемой тратой машинного времени и ценных аппаратных ресурсов. Падение интереса к квесту в последнее время можно объяснить только **глобальной деградацией** всех слоев игровой общественности. Все это похоже на заговор производителей графических акселераторов. Тем, кто не сломался, сберег свой IQ, выстоял под напором спинномозговиков, посвящается этот текст.

Паспорт

Название игры

Жанр: квест
Разработчик: Index
Издатель: France Telecom Multimedia

URL http://www.draculagame.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 166
RAM: 16 Мбайт

Ни для кого не секрет, что игровые жанры делятся на интеллектуальные и не очень. Стратеги могут со мной поспорить, не обижайтесь, я вас глубоко уважаю, но вершиной все-таки является квест. Использование дедуктивного метода и совершенствование владения им полезно не только за клавиатурой, но и вообще в жизни, как завещал Великий дядька с большой трубкой (нет, не Сталин, Конан Дойла читать надо). Если немного подумать (квакеры, не напрягайтесь, а то глаза вывалятся), то становится очевидно, что вся жизнь есть ни что иное, как вереница маленьких квестов, протекающих на фоне квестов покрупнее. Умение решать квесты — это умение решать проблемы.

Можно переходить к делу. Господа у нас праздник! Натурально! «Дракулу» Брэма Стокера смотрели? Это еще круче! У меня было ощущение, как у погибающего в пустыне, которому поднесли флягу ледяной воды. Сегодня, когда, кажется, уже пора посыпать голову пеплом и пристроиться в хвост похоронной процессии, несущей на кладбище величайший игровой жанр, нам подарили просто очень хорошую игру. На мой субъективный взгляд, она собрала в себе почти все лучшее из когда-либо сделанного.

Сюжет незатейлив и прекрасен, как все гениальное. Чудовищный негодяй, вампир и просто редиска по имени Дракула заманил в свои коварные сети нашу возлюбленную. Затаился где-то в районе Западной Украины и окружил себя крепкими стенами

и злобными прихвостнями. Вкусив ее прелестей (в буквальном смысле этого слова), он наотрез отказался возвратить украденное. Святое негодование, охватившее наше горячее сердце, заставляет совершить невозможное: проникнуть в оплот злодея и порвать его как поролоновую крысу, попутно вернув себе свет наших очей. По дороге придется разобрать на комплектующие несколько их вампирских приспешников. Заметьте, никаких рокет лаунчеров, чистая сила интеллекта — наше единственное оружие!

Мы прибываем в небольшую, густо провонявшую чесноком гостиницу, которая на время прохождения первого диска становится нашей штаб-квартирой. Замок злодея расположен на другой стороне пропасти, и охраняется какими-то зловещими бомжами. Бродя по окрестным лесам, лихорадочно ищем способ разделаться со всеми.

— Тривиально, — скажете вы.

— Ничего лишнего, — отвечу я. Сюжет второго диска развивается уже в замке негодяя. Разгадывая мозголомные пазлы, вскрывая секретные двери и крадя артефакты из прикроватной тумбочки родовитого вампира, пытаемся спасти женщину своей мечты. Которая, кстати, обладает весьма героическими пропорциями. За такую и двух Дракул порвать не стыдно.

Игра красива, как молодая девушка, не обезображенная косметикой. Максимум эффекта при минимуме затрат.

В замке есть и другие особи женского пола. Но они довольно зловещи на вид, ходят почти неглиже и не проявляют никакой склонности к сотрудничеству в любых формах. Выглядят очень привлекательно, несмотря на то, что постоянно норовят осложнить наше и без того нелегкое существование. Приходится даже применять к ним насилие.

Игра красива, как молодая девушка, не обезображенная косметикой. Эдакая бесхитростная симпатявость полевого цветка. Максимум эффекта при минимуме затрат. Художники, рисовавшие интерьеры, наверняка знакомы с Князем Тьмы лично. Атмосферой ужаса пропитано буквально все. Верите, я боялся выйти из теплого, согретого живым огнем дома, в холодную зимнюю ночь! «Соберу-ка я пока все здесь», — говорил я себе. А выходить приходилось. Приходилось посещать кладбища, над которыми еще носятся неупокоенные души. Заглядывать в колодцы, ожидая, что вот сейчас, точно, именно сейчас ляжет на плечо тяжелая длань Дракулы. Серые снежные сугробы, голые деревья, скрипящие на ветру, полная луна и вой волков. Нет, не советую я вам играть ночью в Dracula. У меня однажды, часа эдак в 3 ночи, кот во сне со стула упал, так я чуть не умер со страху, думал все, прищучил меня злодей.

Окружающие картинки создают именно такую атмосферу, какую должны. Безысходность и пессимизм, балансирующий на



Правда красавец, и чем это он так недоволен? Неужели это я ему так насолил? Извини мужик, я сейчас все на место положу!





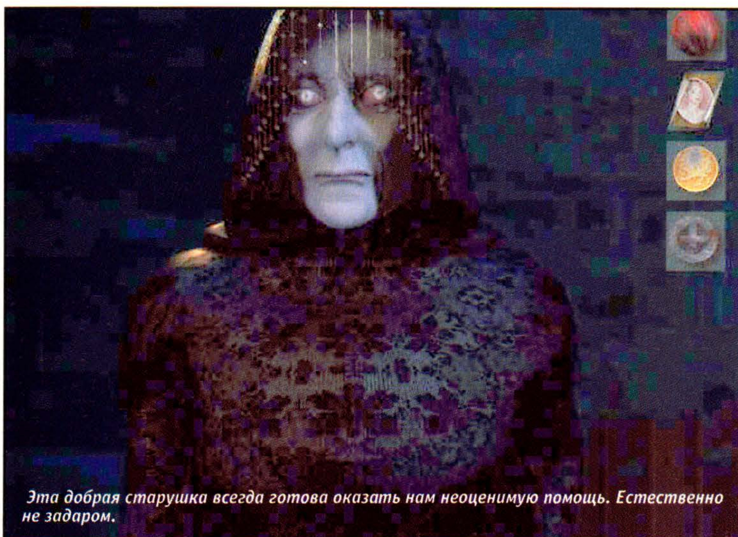




Жизнерадостный перекресток, Вы не находите? Интересно, а мне-то сейчас куда нужно? На кладбище или… на кладбище?

Погружение

в игровое пространство полное. Все выглядит так, как должно. Где надо — анимировано. Где не надо — статично.



Эта добрая старушка всегда готова оказать нам неоценимую помощь. Естественно не задаром.

гране суицида. Настроение почти психоза. Постоянно нервно оглядывающийся на улице человек, наверняка, недавно купил «Дракулу». Несмотря на

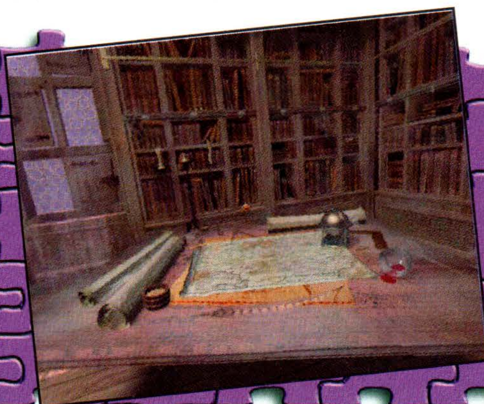
с таким уважением к Великому Злу, что большего и не хочется. Я скриншот с видом кабинета Дракулы даже на обои в Виндах натянул.

просто роликов в игре огромное количество. По-моему, больше сотни мультиков разной продолжительности, но одинаковой маргинальности.

Игровой процесс очень плавно перетекает в просмотр, и наоборот. Практически к каждому предмету — свой мультик, или даже не один. Много в мультиках и людей. Людей, понимаете, а не пластмассовых игрушек. Что такое человек в компьютерном ролике? Обычно это довольно грустное зрелище, марионетки, да и только. Все знают, как непросто нормально прорисовать человеческое лицо, вечно они как будто из латекса сделаны. А про мимику вообще говорить не хочется.

Музыкальные фрагменты вырастают из окружающих звуков. Причем в соответствии с контекстом происходящего. Музыка в стиле все того же Брэма Стокера.







статичность окружающей обстановки, из монитора просто тянет могилой, хотя с точки зрения графики в игре, в общем-то, ничего нового нет. Ходим от точки к точке, рассматриваем картинки. Но сделаны эти картинки с такой любовью,

Погружение в игровое пространство полное. А что еще хорошему человеку надо? Все выглядит так, как должно. Где надо — анимировано. Где не надо — статично. Если что-то анимировано, то анимировано красиво. Не говоря уже о том, что

Но здесь со всем этим полный порядок, описывать просто бесполезно, это надо видеть. Лично я в восторге. Мне когда-то интро в «Старкрафте» нравилось. Все, больше не нравится. Я теперь Дракулу увидел. Только не интро, оно почему-то довольно



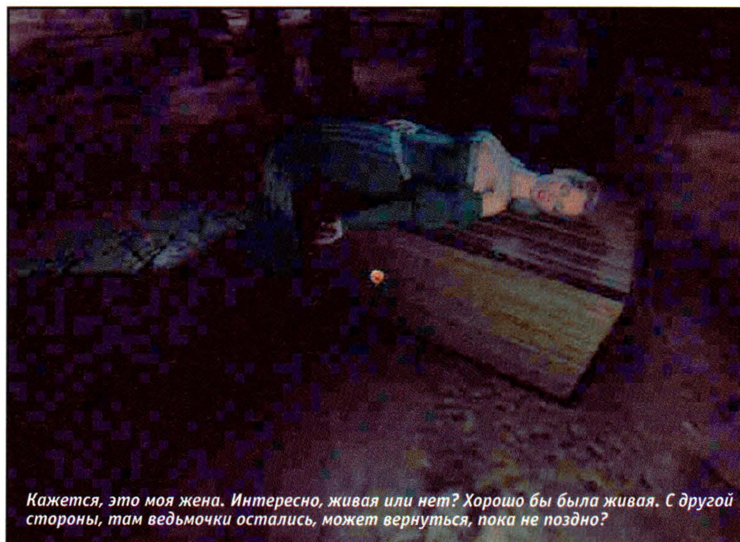


Индиана Джонс просто отдыхает. Покататься придется конкретно, очень конкретно. Сейчас стрелки только переведу, и поедем.

средненькое, а те мульты, которые в самой игре. В принципе, и без игры можно было обойтись, просто посмотреть кино, там наверняка больше часа получится.

Периодически появляется Дракула. Импозантный мужчина, можно сказать, стиляга. Очень контрастно смотрится на фоне своих приспешников — грязных, небритых, отлично прорисованных скотов. И, кстати, весьма образованный: библиотека у него двухэтажная! Тоже красивая.

Про звук можно спеть отдельную песню. И песнь эта опять-таки будет хвалебной. Звук однороден, в том смысле, что когда Вы выходите из дома на улицу, то не просто один трек меняется на другой, а меняется глубина звукового оформления. На улице я слышу ветер, и вой волков как бы доносится до меня с одним из его порывов. Знаете, зимой на улице звук распространяется не совсем так, как обычно. Все какое-то ватное. Так вот, в игре это слышно. В здании звуки становятся звонче, отчетливее, теплее. Это не относится к замку Дракулы, там своя песня. Эхо затхлого, покинутого замка, опять же ветер, только уже гуляющий по коридорам. Скребутся крысы и стонут привидения. Постоянное ощущение, что за спиной стоит сам Дракула, и тихонечко так, вежливо посмеивается. Скрип двери, ведущей в спальню, просто ни с чем не сравнить. Именно так и должна скрипеть дверь в спальню Дракулы, и все тут. Музыкальные фрагменты вырастают из окружающих звуков. Причем в соответствии с контекстом происходящего.



Кажется, это моя жена. Интересно, живая или нет? Хорошо бы была живая. С другой стороны, там ведьмочки остались, может вернуться, пока не поздно?

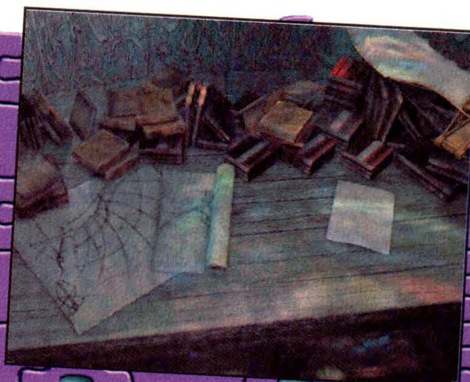
Музыка в стиле все того же Брэма Стокера.

Игровой процесс затягивает постепенно, но надежно. Задачки начинаются с элементарных и постепенно усложняются до довольно замороченных. Паззлов в классическом виде практически нет совсем, то есть складывать всякие там буковки и циферки почти не придется.

Зато разговоры с персонажами носят ключевой характер. Я не хочу сказать, что перед нами разговорный квест, но периодически беседовать просто необходимо. Например, никто кроме зловещей старухи, тусующейся в подвале замка, не сможет снять заклятие с хрустального шара, который надо установить в спальне, и через него посмотреть на... и т. д. и т. п. Я прошел игру за сутки, не мог оторваться, а полное прохождение, записанное убористым текстом, заняло шесть тетрадных листов, причем текст был очень убористый и сугубо по существу.

Очень легко что-либо проглядеть. Я так понял, делалось это не случайно. Например, берете вы предмет и вспоминаете, что он чертовски хорошо подходит к одной фигне. Вы, естественно, срываетесь в том направлении и не замечаете, что... В общем, подлые они, разработчики квестов, за то их и любим. Иногда кажется, что квест совсем простенький, а иногда мышь хочется разбить от собственной тупости. Одним словом не игра, а сплошное удовольствие.

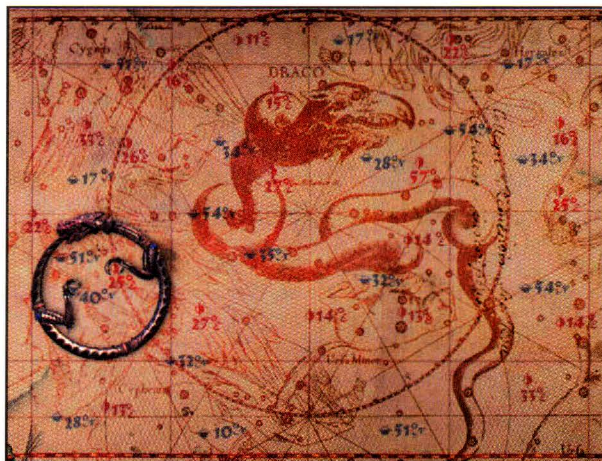






Кого трогают за живое всякие такие вампирские темы, кто еще любит старый, добрый, классический кладбищенский ужас, того и эта игра зацепит.

Ну вот. Если и перехвалил, то не сильно. Просто очень понравилось. Было такое ощущение, будто в детстве на День рождения классную машинку подарили. Спасибо, порадовали старика ребята из компании Index, про которую я, к своему стыду, ничего не слышал. Ну, они о себе еще заявят, я просто уверен. Потому и игру похвалил. Ругать игры гораздо легче. Установил, побегал минут десять, ничего не понял, удалил. Все, готово. Полный отстой. А ведь игрой проникнуться надо. Пропитаться. Я пропитался, советую и вам попробовать. Кого трогают за живое всякие такие вампирские темы, кто еще любит старый, добрый, классический кладбищенский ужас, того и эта игра зацепит. Гарантирую. Кстати, в качестве особой фичи открою маленький секрет: хэппи энда не будет! Ну не будет, и все тут. Видимо закладка на вторую часть. Не знаю как вы, а я буду ждать. Понравилось мне пугаться. MG





Барсуков Николай ака Barsick

FATAL ILLUSION

Иллюзорная радость или призрачная гадость

Попадалась ли вам когда-нибудь игра, в которой вы вообще, ну вообще ничего не поняли? У меня, кажется, настал такой **черный день**. Когда мне в руки попалась красивая коробка с тремя дисками внутри и многообещающей надписью «Супер-пупер-экстра-мега мистический квест Fatal Illusion», я было подумал: «Ну вот, наконец-то, поиграю, можно и умирать». В жизни не ошибался сильнее! Даже когда жениться собирался. Но обо всем по порядку.

Паспорт

Fatal Illusion

Жанр: квест
Разработчик: EAI Interactive
Издатель: Hasbro Interactive

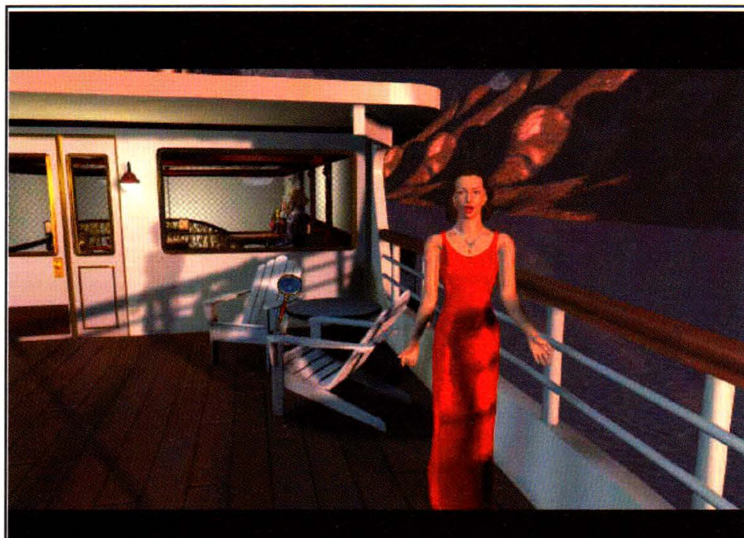
URL http://www.hasbrointeractive.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 166
RAM: 16 Мбайт

Не знаю, где берут таких сценаристов, но, на мой предельно субъективный взгляд, вешать их надо перед строем в назидание потомству. За ноги! Ну скажите на милость, на чем строится любой квест? В чем самая соль? Конечно, в сюжете, ответите вы и будете абсолютно правы! Ведь нам этот самый сюжет развивать! При хорошем изложении всего положения вещей, так чтобы и интересно было, и поучительно, и убитых на прохождение нейронов не жалко. Один раз живем. Воспитательная нагрузка там, и все такое.

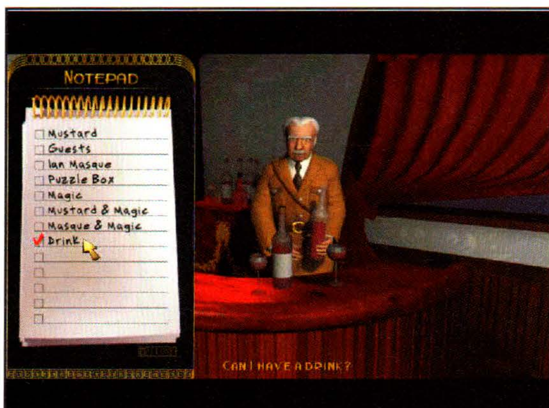
Каждый квест, в сущности, ничем не отличается от девушки. Смотрите на коробку: симпатичная, с разными многообещающими надписями. Инсталлируем. Много ресурсов жрет? Ну бывает, что же тут поделаешь, они сейчас все такие, зато интерфейс приятный. Дружественный, так сказать, интуитивно понятный. Но, согласитесь, на одном интерфейсе далеко не уедешь. Рано или поздно придется вникать, что там к чему. К примеру, есть женщины в русских селениях, такие, что





Знакомьтесь, моя новая подружка. Это ничего, что она кривовата лицом и любит выпить, зато очень и очень разговорчивая!

совершенно непонятно, по каким таким рельсам у них вагонетки в голове ездят. Ну вот и квесты такие бывают. Почему такое безобразие происходит у девушек, мы выяснять не станем, это выходит за рамки нашего разговора, а вот квесты.... Сценарист производит на свет самое святое — стержень игры.



После него остается только паззлы вставить, по возможности органично вплести в повествование, ну и картиночки нарисовать. Откровения разработчиков состоят в следующем.

В 1911 году в египетской долине Королей, это там, где пирамиды стоят, проводили какие-то раскопки. Трудно сказать, что они там такого откопали, но однажды ночью неизвестные недоброжелатели досрочно прокомпостировали билет на тот свет главному археологу проекта. Сделано это было профессионально, в тот момент, когда ученый, опухший от ночных бдений, строчил отчет о проделанной работе. (Когда пишу очередной материал в четыре часа утра после восьми чашек кофе и напутственного слова г-на Матвеева «Надо старик, надо!», ко мне хоть на танке подъезжай, все равно не замечу.) Вот в такой сложный момент они его и прищучили. Прошло с тех пор двадцать семь лет. И вот однажды один эксцентричный и очень загадочный человек собирает на своем пароходе, плывущем по Рейну среди красивых германских полей и лесов, около десятка самых известных знатоков египетской истории и всяких разных артефактов. Среди них оказываемся и мы. Наша задача заключается в прояснении причин одного очень старого убийства, о котором уже говорилось выше. По некоторым сведениям, на борту может находиться заказчик злодеяния и еще много чего таинственного. Мотивы не известны. Сам хозяин ведет себя, по меньшей мере, странно и делает какие-то малопонятные, но угрожающие намеки собравшимся. Казалось бы, именно к нему-то и надо пристально присмотреться. Что-то в стиле Эдгара По, помноженного на «Десять негритят».

В игре очень много людей, точнее, не людей, а деревянных чурок с абсолютно отвратной кинематикой, постными лицами и негнущимися пальцами.

Кстати, этот загадочный человек возит с собой огромную коллекцию различных артефактов. Как думаете, каких? Правильно, сотни и сотни головоломок различной степени головоломности.

Оригинальный сюжетный ход, не находите? Ничего более тупого и придумать-то нельзя! Берем сюжет от Shivers и доводим до идиотизма! Собственно игра начинается с того, что мы получаем ключ от целого шкафа с этими «артефактами». Сразу, так сказать, берем быка за рога. Вот такой гениальный сюжет пытаются нам скормить самоуверенные ребята из EAI Interactive.

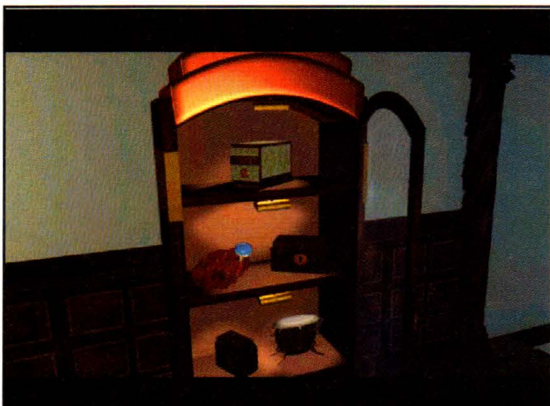
Поговорим о графической реализации этого шедевра человеческой мысли. Ужасно. Непонятно и обидно. Помните старую игрушенцию «11-й час», принцип тот же, но много, много красивее было. А это ведь 1995 год как-никак. Да что там говорить, Iron Helix в 1991-м и то лучше был, хоть и шел в маленьком окошке. Что касается интерьера, то такой некачественной прорисовки в игре с потугами на эстетичность допускать никак нельзя, это вам не мультяшный «Василий Иванович опять











наводит шороху». Но это еще не самое страшное. В игре очень много людей, точнее, не людей, а деревянных чурок с абсолютно отвратной кинематикой, постными лицами и негнущимися пальцами. Папа Карло от такого Буратино удавился бы, наверное, не отходя от верстака. В назидание ленивым, но алчным разработчикам.

Пароход-то колесный. Знаете, я только сейчас понял, как это непросто путешествовать на колесном пароходе. Нервы надо иметь просто железные. Этот звук проникает везде, нигде от него не скрыться. Долбит и долбит по самым нежным нервным центрам. Первые пять минут его не замечаешь, оглядываешься, присматриваешься. Спустя минут десять он начинает несколько раздражать, а через полчаса уже хочется послать весь этот пароход на... дно. Правда, опытным путем удалось его отключить, но только за тем, чтобы заметить, что музыки в игре нет. То, что есть, заикается при каждой смене кадра. Один трек переходит в другой, будто кто-то грампластинку в патефоне меняет. Знаете, как на дискотеке в сельском ДК. Видимо, этот звук двигателя и был музыкой! Он, по крайней мере, ритмичен и неумолим. Ни одного сбоя!

Игровой процесс страдает, деликатно выражаясь, некоторой вялостью. Дело в том, что каждый из тех, с кем нам предстоит встретиться, только и мечтает о том, чтобы поскорее излить нам душу. Душеизлияние продолжается около десяти минут, плю/минус тридцать секунд. Несколько утомляет, особенно учитывая, что с начала игры нам сразу доступно около десятка собеседников, каждый из которых готов потрепаться на добрый десяток тем. Это сначала, позже количество тем растет экспоненциально — очень, очень быстро. Хорошая тренировка в разговорном английском — субтитров в игре не предусмотрено.

Все, что говорят присутствующие, надо воспринимать на слух, а тембры голосов у них комические, причем разговоры имеют самое принципиальное значение в игре.







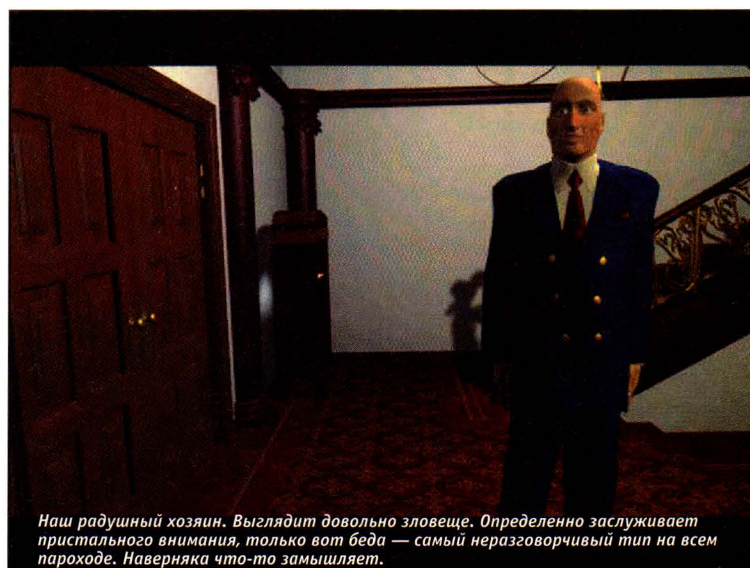
Цветовая палитра с легкостью может быть названа «Утро стрелецкой казни». Хроническая депрессия на фоне продолжающегося запоя — ранним утром сразу после пробуждения. Все краски жизни, одним словом. Пейзажи, проплывающие за бортом нашего парохода, создают впечатление, что никакой это не Рейн, а скорее Стикс, если судить по живописности ландшафта. Стикс (для тех, кто не знает) — это река смерти в греческой мифологии. Мы все однажды по ней поплывем, но лично я не тороплюсь. А вот разработчики меня почему-то торопят да еще уверяют, что это заливные луга одной из красивейших рек Европы. Что-то я там овечек не видел. Все время какие-то серые одинаковые камни мимо проплывают. Таким вот образом обстоят дела с графикой. Невесело обстоят.

После такого описания картинки говорить о звуке просто не хочется. Звук в игре есть. Звук работающего двигателя и вращающихся лопастей.

Игровой процесс страдает, деликатно выражаясь, некоторой вялостью. Дело в том, что каждый из тех, с кем нам предстоит встретиться, только и мечтает о том, чтобы поскорее излить нам душу.

Можно, конечно, сэкономить на композиторе, но не до такой же степени! С другой стороны, может быть, это хардкор? Надо отдать должное, в игре, по крайней мере, говорят прилично, этот показатель вообще трудно испортить. Говорят живые люди, это я признаю.

Таким образом, мы имеем классическое орудие пыток, настоящий ночной кошмар посетителя курсов английского в чистом виде. Правда, есть там одно небольшое облегчение. У вас имеется блокнот, в котором записаны все основные вехи



Наш радушный хозяин. Выглядит довольно зловеще. Определенно заслуживает пристального внимания, только вот беда — самый неразговорчивый тип на всем пароходе. Наверняка что-то замышляет.

разговора. Это немного помогает отделить зерна от плевел, агнцев от козлищ и т. д. Хитрость в игре не поощряется, прерывать диалоги с целью последующего извлечения сути разговора из блокнота не получится, пресечь излияния не удается никакими путями, кроме нажатия кнопки «Reset» на корпусе вашего железного друга — что характерно, даже при повторном произнесении текста. Зато можно гордо и смело написать на коробке «10 000 часов непрерывного геймплея» или слабенькое «Thanks». Ни одного предмета, ни одной новой темы для разговора! Нет, господа, я в такие игры не играю. Просто не понимаю, как это — бегать, уговаривать, воровать и в конце концов ничего, совершенно ничего. Не знаю, как вы, а я за «спасибо» бегать не подвизался. Не для того мы все в квесты играем! Таким образом, основополагающий принцип «ты мне, я тебе» соблюдать никто не собирается. А это уже преступление против игровой общественности, однозначно!

Основополагающий принцип «ты мне, я тебе» соблюдать никто не собирается. А это уже преступление против игровой общественности, однозначно!



представляют себе, хотя бы в общих чертах, что такое хорошо и что такое плохо. Почему, для кого и зачем делаются такие игры? Это что, мазохизм или что-нибудь посерьезней? Наверное, лучше было бы сделать добротный клон с какой-нибудь хорошей игры, чем самовыражаться таким образом. Впрочем, они —



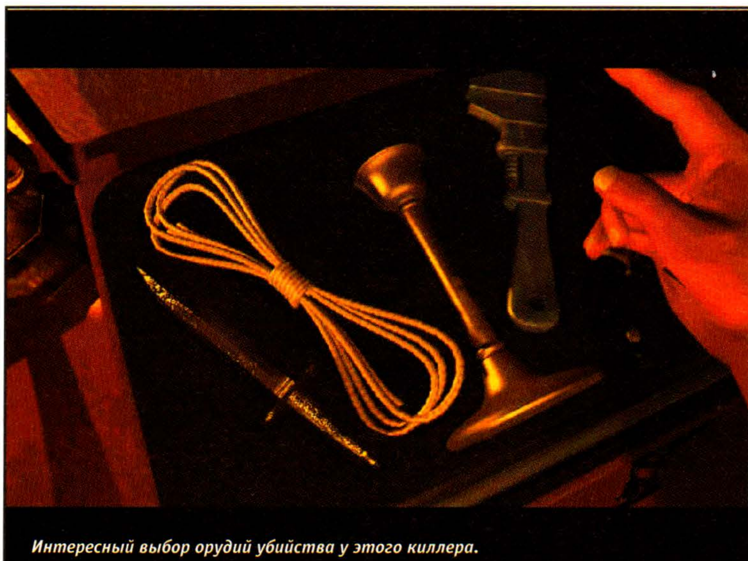




чего-нибудь в этом роде. Отмечено также пренебрежение законами жанра. Не знаю, в какие квесты играли создатели этого шедевра, но я не понимаю, почему, принеся выпить одной даме в ответ на ее настойчивые просьбы, я услышал только

Ну вот, пришло время подвести некоторые итоги. И, надо сказать, абсолютно неутешительные. Отстой! Отныне и во веки веков. Аминь! А если серьезно, не понимаю я некоторых разработчиков. Все ведь играют в игры, все

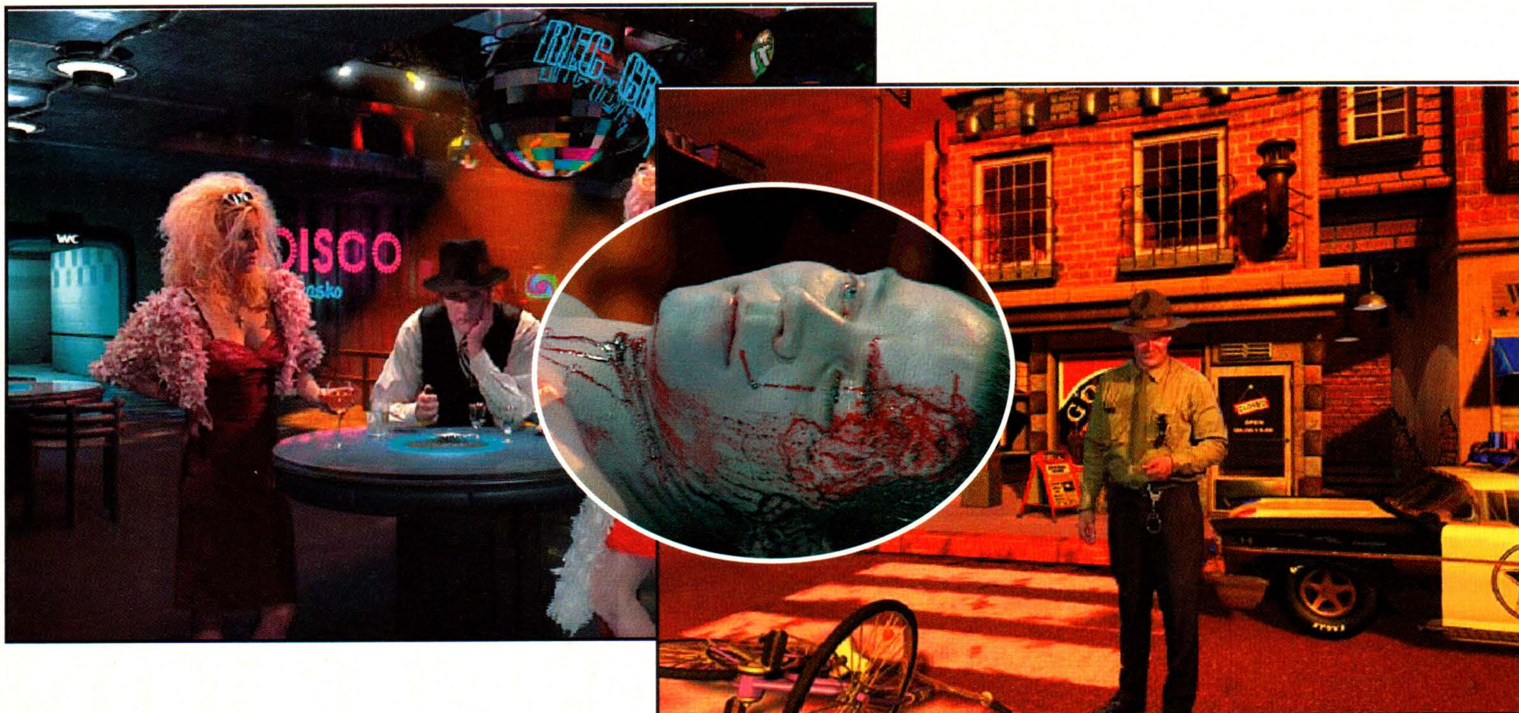
разработчики, им виднее. Пускай теперь сами сидят и играют в свое творение.
В воспитательных целях. Ну а мы продолжаем сметать прилавки магазинов в поисках чего-то ТАКОГО, ОСОБЕННОГО, ТОГО САМОГО, О ЧЕМ С ДЕТСТВА МЕЧТАЛИ.... MG



Интересный выбор орудий убийства у этого киллера.



Да, вот так все это обычно и выглядит, не правда ли? И нет в сущности, никакой разницы между монитором и печатной машинкой, особенно когда за спиной — хладнокровный убийца (но в мониторе хоть отражение его можно было бы увидеть!).



THE BLOBJOB
ДУРАЦКАЯ РАБОТА

Поцелуй бородатого спасателя

Барсуков Николай
ака Barsick

Попадали ли вы когда-нибудь в ситуацию, требующую от вас элементарных знаний по оказанию первой помощи? Знаете ли вы, как правильно проводить искусственную **вентиляцию легких** способом «рот в рот»? Как правильно уложить пострадавшего, если он находится без сознания? Что нужно делать при отравлении серной кислотой и почему нельзя производить промывание желудка?

Паспорт

The Blobjob

Жанр: квест
Разработчик: Detonium Games
Издатель: Руссобит-М

URL http://www.russobit-m.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 133
RAM: 16 Мбайт

Что такое травматический шок и методы борьбы с ним? Если на все эти вопросы вы знаете четкий ответ, значит мы с вами коллеги. Да, автор этой статьи некоторое время назад работал на «скорой помощи». Необходимо отметить, что из 10 вызовов «скорой» обоснованным оказывается только один, но когда приезжаешь именно на такой вызов, вспоминать, что же квакал тот старик на лекции о способах остановки артериальных кровотечений, той самой лекции, на которой я так конкретно продул в преферанс, просто нет времени. Совсем. Работают рефлексы, отработанные на бесконечных лабораторных и практических занятиях. Диву даешься, откуда только все всплывает в голове. Дело в том, что все неотложные мероприятия изучаются в виде четких алгоритмов, которые очень просто запомнить. Например, алгоритм сердечно-легочной реанимации в самом простом виде состоит из 3 основных этапов: a. (air) убедиться, что дыхательные пути свободны для прохождения воздуха; b. (breath) при отсутствии самостоятельного дыхания, искусственная вентиляция легких методом «рот в рот»; c. (circulation) непрямой массаж сердца для обеспечения циркуляции крови и доставки кислорода к мозгу. Забыть такую схему невозможно.

Эта игра была недавно героически русифицирована, о чем мы с радостью сообщаем стране. Русифицирована на достойном уровне, поэтому мы решили дать обзор игры еще раз — нерусифицированную версию мы рассматривали еще летом.

Внимайте Барсику, господа — это симпатичный кот

Ответственный редактор — Данила Матвеев.



Мой непосредственный начальник. Возможно, была бы симпатичной, если бы не увлечения молодости... Красивое ухо, где купили?

Когда я только начинал работать, обслуживать свои первые вызовы, меня страховал пожилой, опытный врач. Что больше всего поражало, так это кажущаяся неторопливость и размеренность всех его действий. Позднее я понял, что в критических ситуациях злейшим врагом пострадавшего является суетливость людей пытающихся оказать ему помощь.

Финские разработчики из Detonium Games поставили перед собой задачу хоть немного популяризовать те знания, которыми должен обладать каждый. Как донести эту информацию до финской молодежи, которая кроме компьютеров и MTV ничего знать не хочет? Вспомните братьев Юкко. Кому-то пришла в голову гениальная мысль написать квест, содержащий в себе самую базовую информацию о поведении в экстремальных ситуациях. Что будут делать братья Юкки, если их любимый телик вдруг загорится? Зальют его водой? Игра The Blobjob должна предостеречь их от этого. Наверное заказчиком этой игры был какой-нибудь финский МЧС. В качестве дополнительного завлекающего фактора они даже предлагают всем, прошедшим игру, зайти на сайт и попробовать выиграть поездку в Лондон. Правда, когда туда зашел я, оказалось, что лотерея временно приостановлена. Вот всегда так!

Сюжет игры блещет своей неординарностью. Некая корпорация, занимающаяся исследованиями в области биотехнологии, неожиданно недосчитывается пяти экземпляров. Экземпляры представляют собой андроидов-наноблобов, удивительно похожих на человека. Причем наноблобы не только смылись из своей альма-матер, но и прихватили, видимо по рассеянности, наноформулу, пользуясь которой можно «превратить всю нашу бедную мать-природу в орех». Наноформула находится в одном из пяти чемоданов, прихваченных негодяями с собой. Остальные чемоданы содержат части кода, необходимого для ее расшифровки.

Вы, естественно, являетесь сотрудником данной корпорации, и задание по поиску и добыванию чемоданов ложится на ваши крепкие, тренированные плечи. Явившись с утра пораньше к своему непосредственному начальнику, страдающему от вопиющей непропорциональности некоторых частей тела, в результате передозировки нового синтетического наркотика, вы узнаете, что в очередной раз некому кроме вас спасать мир. Попытки открутиться от опасного занятия ни к чему не приводят и приходится браться за дело.

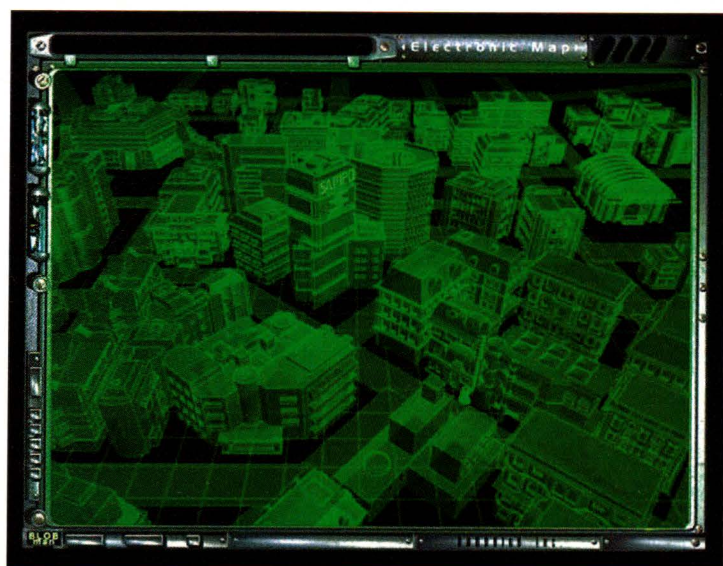
Наноблобы рассеяны по территории небольшого городка. Посещая по очереди все городские здания, вы будете спасать их от всевозможных опасностей, ну и, естественно, оказывать им первую помощь. В порыве благодарности они поделятся своими чемоданами и всякой полезной информацией. По ходу прохождения игры представится возможность освоить приемы первой помощи при отравлениях, обращения с жертвами автокатастрофы,

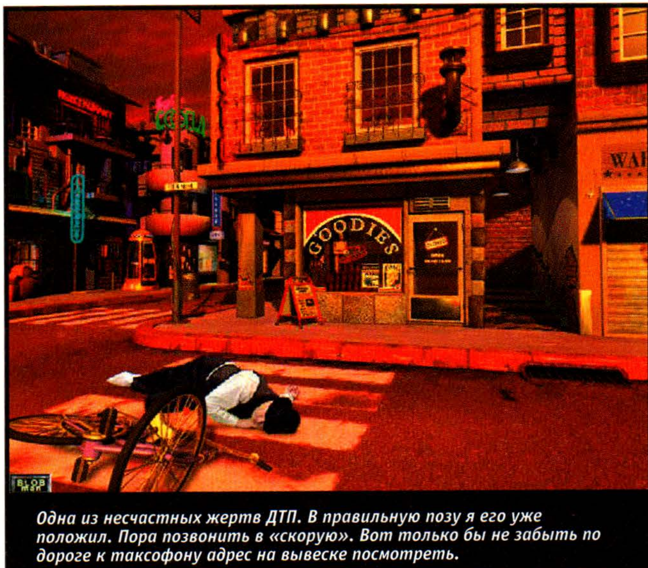






Кому-то пришла в голову гениальная мысль написать квест, содержащий в себе самую базовую информацию о поведении в экстремальных ситуациях.





Одна из несчастных жертв ДТП. В правильную позу я его уже положил. Пора позвонить в «скорую». Вот только бы не забыть по дороге к таксофону адрес на вывеске посмотреть.

узнать о вреде курения в постели и многое другое. Вреду курения в игре посвящено довольно много внимания. Например, вы не сможете проникнуть в комнаты городского отеля до тех пор, пока не уничтожите на глазах у портье пачку сигарет вместе с зажигалкой. Там для этих целей даже есть специальный уничтожитель. В лабораториях корпорации можно ознакомиться с большим ассортиментом всевозможных наркотических средств и опасностях их употребления. Для каких целей в лабораториях находится такое разнообразие всевозможной отравы остается только догадываться, глядя на физиономию своего непосредственного руководителя. Кстати, дама, которая заправляет всем лабораторным хозяйством, тоже ведет себя как-то странно. Принцип игры — никакого насилия. Пройти игру можно только непрерывно помогая, даже если вас встречают ругательствами и насмешками. Видимо, формируют у подрастающего поколения синдром ньюфаундленда. Это такая большая собака-спасатель. Бегает где ни попадя и спасает всех кого не лень.

Инсталлируется игра с полоборота и занимает на винте 1 (один) Мбайт. Вот на кого надо равняться, господа разработчики. Возможность сохранения не предусмотрена в принципе. Да она там и не нужна. Если вы не подвергались в детстве операции по полному удалению головного мозга, то пройдете ее максимум за час. Дело даже не в том, что она короткая. Просто все абсолютно очевидно. Настолько очевидно, что напоминает сборку автомата «калашников» за 30 с с завязанными глазами. Мозголомный квест здесь даже рядом не валялся. Интеллектуальность на уровне плинтуса. Опять же, зачем мудрить, если ставится задача пройти игру в максимально сжатые сроки, получив при этом определенный багаж знаний.

Мне, честно говоря, как старому любителю хорошего квеста, такой подход неприятен.

Интерфейс соответствует стандартам, сохранившимся еще со времен Ларри. Первой его части... А может и раньше. Inventory, всплывающее при нажатии на правую кнопку верного хвостатого друга.

Поговорим о графической реализации всего вышеописанного. Знаете, наверно так выглядел бы Бегущий по лезвию, если бы он был сделан от первого лица; бюджет игры был в двадцать раз меньше, а программисты ограничены тремя днями времени для написания и отладки игры. Разрешение 640X480; статичные, отрендеренные задники и отвратительно сделанные видеовставки. Кстати, именно видеовставки убивают больше всего. Такое впечатление, как будто их топором вырубили, а потом молотком подогнали. Принимая во внимание очевидное

Принцип игры — никакого насилия. Пройти игру можно только непрерывно помогая, даже если вас встречают ругательствами и насмешками.



Именно видеовставки убивают больше всего. Такое впечатление, как будто их топором вырубили, а потом молотком подогнали.



В каждой баночке какие-нибудь «неправильные» таблетки. Один клик и вы знаток в области наркологии. Можете друзьям лекцию о вреде неправильного образа жизни прочитать.

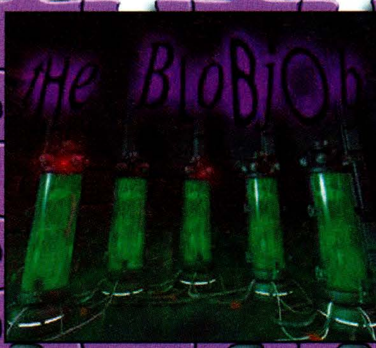


Последний чемодан. Можно отправляться к начальству и смотреть концовку. Все, кого только можно было спасти, уже спасены, включая весь мир. А все-таки я молодец. Настоящий ньюфаундленд.., то есть тимуровец.

Несмотря на явное убожество, корявость и полное отсутствие всякого геймплея, игра несет отчетливую воспитательную нагрузку.

назначение игры, мы, наверное, не должны быть слишком строги, но кому-то ведь в это играть. С другой стороны, все-таки

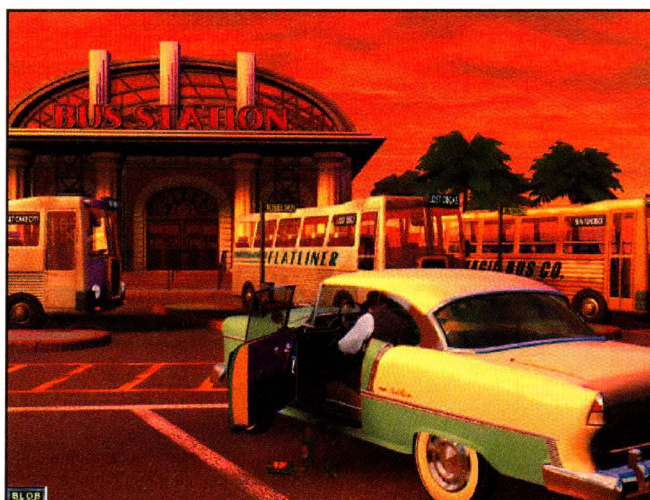






красивее, чем учебные черно-белые фильмы про то, что и как надо делать в той или иной ситуации. Когда я играл в первого Ларри, это было смешно и симпатично. Тогда все игры были такие. Сегодня это и не смешно и далеко не симпатично. Потому, что игры подросли и возмужали. В принципе, если в The Blobjob будут заставлять играть детей в школе, на занятиях по НВП, или что там у них теперь вместо него, то графика не будет иметь решающего значения. Как не имеет решающего значения вкус рыбьего жира. Все же знают, что он полезный. Хотя красивая, правдоподобная игра на тему оказания первой помощи, тоже плохо представляется. То ли дело про расчленения какие-нибудь. Вроде второй Кваки. Про графику сказать в общем-то больше нечего. Корявая она насмерть! Но полезная. Ну еще ложечку! За папу, маму и Сида Мейера.

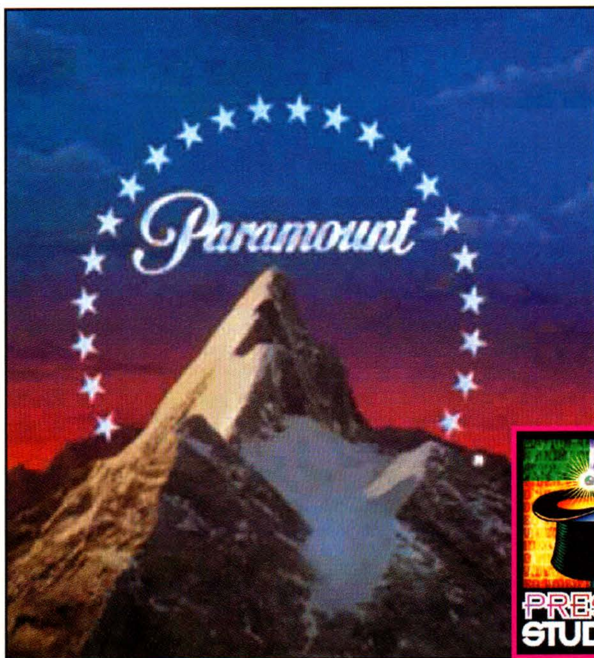
Про звук в игре говорить не хочется вообще. А надо. Есть в игре он, тоже корявый. Голоса звучат, как в старых переводах видеофильмов, хотя, может быть, это прикол такой. Когда я услышал музыку в интро, мне вспомнился мой старый магнитофончик «Электроника 302», который имел очаровательную привычку жевать пленку в кассетах. Товарищи! Не смогли сделать нормальную речь, ладно, но хоть треки путевые могли подобрать. Наверно у какого-то сотрудника из кармана плейер вытащили и с кассеты добросовестно так все

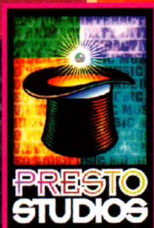


и переписали. А плейер жующий оказался. Ну просто не повезло. С каждым может случиться. Могло бы, конечно, родиться новое музыкальное направление. Но не родилось, видимо. Короче, очень уж финский МЧС, того.., экономный.

Выводы, которые можно сделать по поводу данного программного продукта, неоднозначны. С одной стороны, конечно, игра должна быть красивой. В крайнем случае соответствовать современным стандартам, принятым в данном жанре. Сделать красиво, святой долг всех разработчиков. К сожалению, не все разработчики еще об этом знают. Например, наши финские друзья остаются пока крайне не осведомленными. Наверное надо их через все то же MTV просветить. Или зайти на сайт, адрес которого можно узнать, только после спасения всех страждущих. А я вам его не скажу. Потому, что они хоть и финны, но все-таки люди в конце концов. У тех, кто игру осилит, возможно, появится то же ощущение, что и у меня. Как будто они что-то сказать хотели этой игрой и не заслуживают той волны праведного гнева, которую вы уже готовы опрокинуть на их буйные головы.

С другой стороны, несмотря на явное убожество, корявость и полное отсутствие всякого геймплея, игра несет отчетливую воспитательную нагрузку. Я уверен, что многие из читателей не любят это слово, но мало кто будет отрицать сам факт полезности знаний, которые пытались донести суровые, нордические парни из компании Detonium Games. MG







STAR TREK: HIDDEN EVIL

Барсуков Николай
aka Barsick

Завышенная самомнительность

По-прежнему, как коммунисты в Мавзолей, ходят разработчики на поклон к киношникам и выпускают бесконечные игры. Таким образом, в очередной раз в их полку прибыло, и сегодня нам предлагают квест под леденящим душу названием **«Скрытое зло»**. Не знаю как вам, а мне это до боли напоминает последний Лукасовский шедевр «Скрытая угроза». Кстати, на компакте прописаны трейлеры еще двух игр по тем же мотивам - космического симулятора и шутера на движке третьей Кваки. Полный комплект на все случаи жизни.

Паспорт

Star Trek: Hidden Evil

Жанр:	квест
Разработчик:	Presto Studios
Издатель:	Activision

URL http://www.activision.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium 166
RAM:	32 Мбайт

К счастью, нам пока надо разобраться только с одним представителем развитого сообщества игр по мотивам Стар Трека. Насколько я знаю, у нас в стране сериал не показывали, а в Штатах его даже в самолетах крутят, чтобы не скучно было во время полета. Ну, у них там все не так, как у нас. Мы-то ведь про этот самый Стар Трек только по играм и знаем (здесь царственное «мы» означает Барсика. Лично Барсика. Всех отечественных фанатов капитана Кирка и мистера Спока просим в адрес редакции банановых шкурок не кидать. — *Прим. отв. ред.*). Еще вроде как Вавилону-5 мамой приходится. Или папой, кому как больше нравится. Это не есть главное, а главное — определить, что за зверь появился на прилавках, с чем его едят и как на него охотятся. Начнем, как обычно, с сюжета.

Сюжет игры невнятен до невозможности. Практически нас вообще не вводят в курс дела. Кроме общих фраз на тему того, что нам опять надо спасать этот дурацкий мир, никто ничего не объясняет. Информативность интро также практически равна нулю. Все, что нам известно, это то, что какие-то пришельцы, с неизвестной целью, напали на одну, тоже не очень известную колониальную планету, на которой недавно откопали какой-то артефактный чужой город. А может, вовсе не город, а непонятное устройство. Короче говоря, нас направляют на эту планету с целью выяснения и устранения возникших неприятностей. Единственное, что немного обнадеживает, вроде бы все должны объяснить по ходу игры наши начальники. Зло-то ведь скрытое, следовательно, для объяснения его природы следует сначала усиленно

потрудиться, а там, глядишь, и сюжет появится.

Начинается игра с небольшой тренировочной миссии, в которой необходимо вырубить одного охранника и расстрелять уйму мелких летающих гадов механического происхождения. Стрелять в игре вообще придется очень много. И по людям и по механизмам. После этого мы вроде бы готовы к выходу в большой мир. Войдя в него, мы получаем рацию для связи с начальством, какой-то фазер, несколько предметов совсем непонятного назначения и полную свободу перемещений. Данную свободу необходимо использовать с целью установления природы скрытого зла и выполнения мелких поручений своего босса. По сюжету добавить больше нечего, видимо, для прояснения картины необходимо полностью пройти игру. Поэтому можно смело

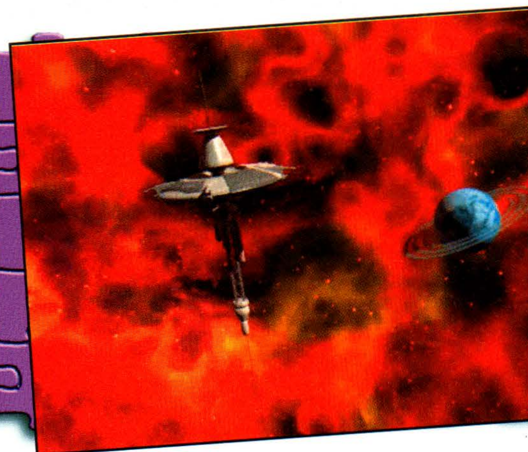


Что-то я неважно выгляжу после вчерашнего, может побриться? Впрочем, обойдусь, мне еще планету спасать. Интересно, что это за колечки вокруг нее, Луну свою они что ли так уделали?

инопланетные, в смысле чужие, иногда совсем редко удается полюбоваться видами природы, но не очень долго, к сожалению. Прорисовка приличная, особого однообразия не наблюдается. Короче, все пристойно, но без претензий на высокую художественность.

будто растут из нее, но это уже детали.

Мульты поражают всякое воображение. Такого убожества я не видел со времен первого Warcraft'а. Разрешение никакое, палитра вообще, по-моему, около 16 цветов, короче, просто кошмар. Даже известные голливудские актеры не спасают положения. Прошли те времена, когда в душных видеосалонах за рубль можно было посмотреть отвратительную копию отвратительного фильма с гундосым переводом, и это было круто. Спасибо, по крайней мере мультиков в игре не так много — ими можно было бы испортить все остальное. Кстати, присутствует много видеофрагментов, уж не знаю, специально для игры их снимали или просто из фильма надергали. В принципе, насколько я понял, разработчики не особенно утруждали себя работой,



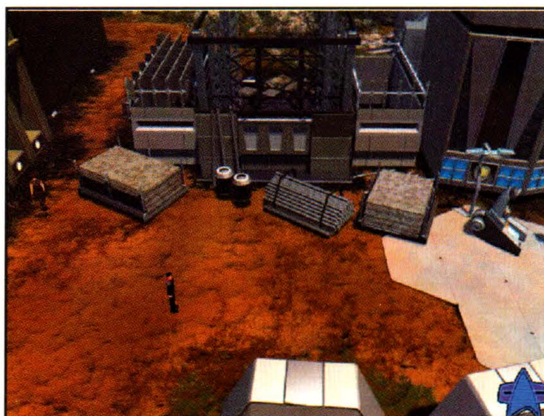




переходить к реализации этого монументального творения.

Игра идет в разрешении 640x480. В принципе, учитывая полностью статичные бэкграунды, можно было бы сделать и побольше, но разработчики решили иначе, и не нам с ними спорить. Сами задники довольно симпатичные и больших претензий не вызывают. Выполнены в индустриальном стиле, периодически меняются на

О нашем персонаже сказать этого, увы, нельзя. Игра ведется от третьего лица, и, таким образом, мы можем наблюдать свою персону со стороны. Зрелище, надо признать, довольно жалкое. Трехмерная моделька, состоящая из неприлично малого количества полигонов, совершенно не смотрится. Движение сделано довольно... нормально, но, учитывая убогость прорисовки, это не спасает положения. Другие действующие лица абсолютно ничем не отличаются от нас, меняются только шкуры. Женщины немного отличаются, ну уж совсем немного. По крайней мере приятно, что предметы, которые игрок держит в руке, нарисованы. Правда, они как



вся графика практически один в один слизана с незабвенного Bioforge'а. Естественно,

Игра ведется от третьего лица и, таким образом, мы можем наблюдать свою персону со стороны. Зрелище, надо признать, довольно жалкое.

приглажено все, как никак 2000-й год на дворе, но суть осталась та же. Даже акселераторы поддерживаются. Я не особо понял, зачем это сделано, специально пробовал ставить софтверный рендеринг, и у меня все летало. А игра тем не менее поддерживает Voodoo 3. Из пушки по воробьям, вот как это называется. Эти двести полигонов на модельке даже 166-й Пень обработает, не поморщится. Похоже, наблюдается парадоксальная ситуация, когда системные требования не занижаются, как обычно,



А вот и мой первый труп, мама будет довольна. Пойду посмотрю, может еще кто живой остался. Тренироваться надо регулярно, а то недолго и сноровку потерять.

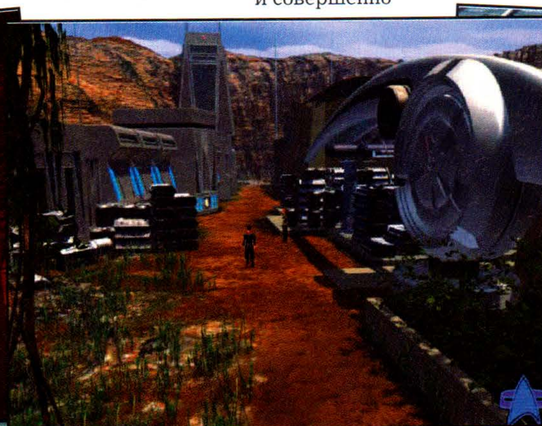
а, наоборот, завышаются непонятно с какой целью. Вот и все, что можно сказать о графике. Она не хорошая, однозначно, но и полным отстоем ее назвать нельзя. Средняя она какая-то, в принципе, когда разыграешься, перестаешь замечать мелкие недостатки, это давно замечено.

Управление в игре осуществляется исключительно с клавиатуры. Мышь не поддерживается вообще! Товарищи, но это же квест! Разве так можно? Разбираться с этими кнопками никому неохота. Неужели и здесь сказывается наследие все того же Bioforge'а? Даже все менюшки приходится настраивать кнопками. Я сначала даже не поверил, что такое бывает, полез в настройки, но так ничего и не нашел. Чтобы воспользоваться лифтом, например, приходится долго подгонять персонаж к пульту кнопочками и еще смотреть, чтобы он стоял к нему точно лицом. Это просто ужасно неудобно, и совершенно непонятно, зачем нужно. Фигурка небольшая и точно оценить ее положение в пространстве практически невозможно. Приходится экспериментировать, а когда в тебя постоянно стреляют, и жизнь убывает на глазах, сделать это может только уравновешенный геймер.

Управление в игре осуществляется исключительно с клавиатуры. Мышь не поддерживается вообще! Товарищи, но это же квест! Разве так можно?

передвижения наш подопечный не отличается. Баталии с негодяями происходят следующим образом. Мы стоим на месте или медленно движемся, вращаясь на месте и стреляя во все, что шевелится. Увернуться от выстрела нет никакой возможности, так как стреляемся бластерами, а обогнать свет крайне затруднительно даже в фантастическом мире. Есть стрейф, но он служит для недопущения прицеливания негодяйского вооружения, а не для увиливания от уже произведенного выстрела. Так что, если дорожите своей шкуркой, придется изрядно побегать. Здоровья у нас вполне достаточное количество. Так сразу не завалишь, а вот сами убиваем супостата с первого выстрела. Если, конечно, это человек, с другими представителями местной фауны и флоры иногда приходится повозиться. Со многими персонажами удается поговорить. Особой общительностью они не отличаются, так что не напрягают. Разговаривать с ними надо, они могут и дорогу показать и еще что-нибудь полезное сделать. Как обычно, те, с кем можно







Звук в игре в целом неплохой. Ненавязчивый транс, перемежающийся выстрелами из нашего фазера. Музыкальные фрагменты меняются довольно часто и не успевают надоесть. Сам стиль музыки голливудский, очень подошел бы к озвучке фильма на фантастическую тему. Ничего революционного, но неплохо сделано. Речь прописана просто замечательно, все голоса разные и говорят с большим выражением. Просто приятно слушать.

Геймплей соответствует всему вышесказанному. Нельзя сказать, что его нет вообще, с другой стороны, потрясающим тоже не назовешь. Сам процесс прохождения несложен, что нужно сделать дальше понятно интуитивно, но переходы из одного места в другое несколько затянуты. Приходится идти по десять экранов из одного конца в другой, а высокой скоростью





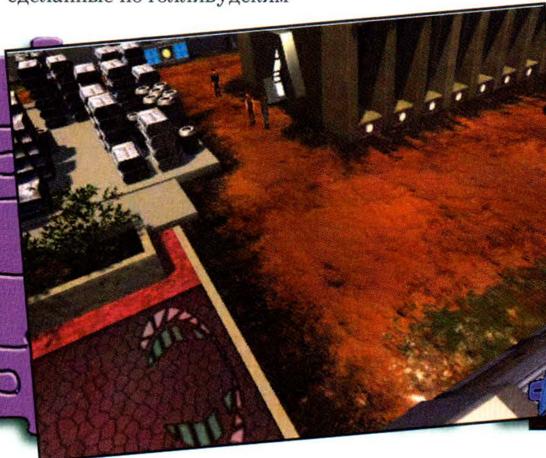
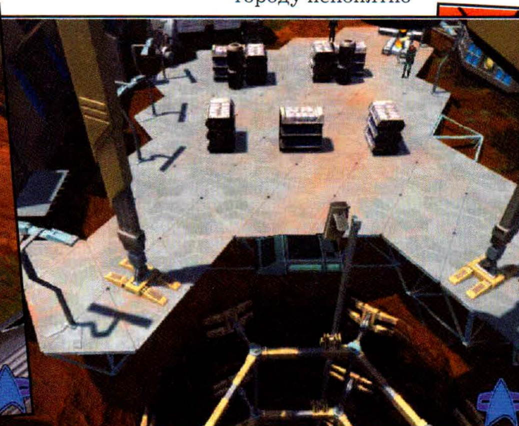
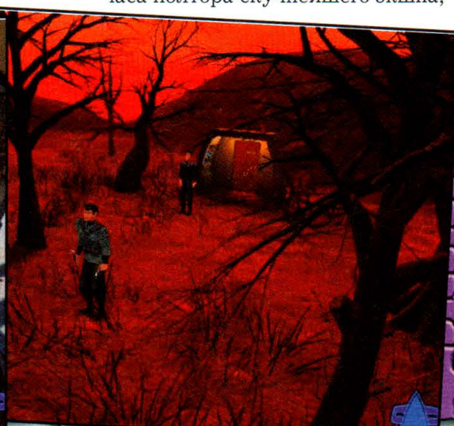
Как же обратно выбираться-то, а? Похоже, лифт надо искать.

поговорить, стоят себе где-нибудь на углу, ворон считают. Бегающие кругом не откликаются на наши приставания, и застрелить их, к сожалению, нельзя.



У меня постоянно такое ощущение, будто на меня кто-то смотрит. Кто-то очень большой. Интересно, с чего бы это?

Перейдем непосредственно к выводам. Игра очень средняя, этим вообще страдают все игры, сделанные по голливудским

сюжетам. Практически не одна из них не стала хитом. Делаются они, как правило, путем перелопачивания старых заслуженных игр путем подгона их под сюжет и оформления фильма. Поделки получаются разного качества и эта не самая плохая. Мне, например, понравилась. Я старый фанат Bioforge'a, прошел его вдоль и поперек, а тут практически его отражение со всеми вкусностями 1999 г. Или почти со всеми. Так что я в него играть буду, и, может быть, даже пройду до конца. Думаю, многие со мной согласятся, особенно фанаты Стар Трека, если, конечно, в нашей стране такие есть. Ну а тем, кому главное, чтобы было покрасивее, рекомендую поискать где-нибудь еще. MG

Увернуться

от выстрела нет никакой возможности, так как стреляемся бластерами, а обогнать свет крайне затруднительно даже в фантастическом мире.

P.S. Комментарий прошедшего

Надобно сказать, что игрушка про заныканное зло полностью соответствует русской поговорке: «Начали за здравие, закончили за упокой». На коробке действо именуется не иначе, как THE EPIC ADVENTURE TO SAVE PARADISE. PARADISE, надо сказать, так себе. Как справедливо заметил автор ревью, непонятно зачем, непонятно кто прилетает на непонятную планету непонятно что делать. Но если говорят, что это рай, ладно, Бог с ними, давайте нам этот самый EPIC ADVENTURE. Но и тут ждет нас с вами страшенный облом. Начинается игрушка чрезвычайно героически (если не считать тупейшего «тьюториала») — наш могучий герой по имени Совок бредет по городу непонятно куда, и по дороге встречает мужиков и теток, которые о чем-то базарят друг с другом и с Совком, правда, ценной информации они не сообщают. Наконец, мы таким прогулочным шагом добираемся до шахты, где находим знаменитого лысого капитана Пикара, который говорит: «Вот тебе, Совок дорогой, артефакт, тащи его назад Дате». Соответственно, мы разворачиваемся и осуществляем необычайно содержательный и смелый поход обратно. Конец первой миссии.



Замечу, что больше NPC'ей по ходу дела вы не встретите. Типа поговорили и будет, стрелять надо. Но это не страшно — мы спускаемся в шахту и на ближайший час-полтора обеспечены весьма качественным квестовым действом с редкими неприятными аркадными вставками. Среди квестового действа встречается даже пара очень приятных задачек (в частности, про генетические эксперименты на местной фауне). А дальше... Дальше мы попадаем на вражью базу, где вас ждет еще часа полтора скучнейшего экшна, сперва бескровного а-ля Thief в одинаковых коридорах, а потом а-ля Bioforge в тех же одинаковых коридорах. А потом наступает... GAME OVER.

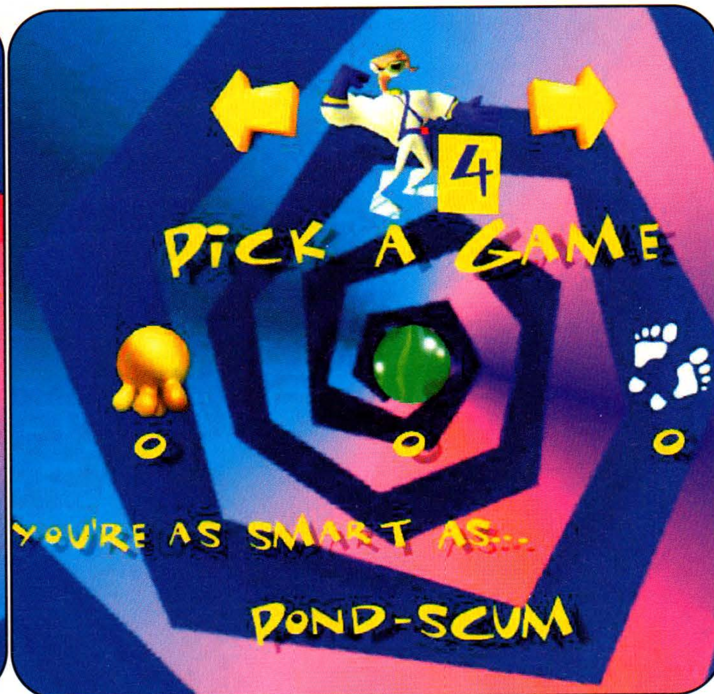
Вот так вся героически-эпическая адвенчура про спасение рая проходится за три часа ненатужного геймплея. По-моему, нас надули. А по-вашему?..

Дмитрий Резников



Давай, давай, мне эта штуковина пригодится...





EARTHWORM JIM 3D

Земляной герой

Алексей Кравчун

Мощный марш червей заставлял содрогаться гранитную мостовую Большой Никитской. Витрины ГУМа натужно звенели, грозя изойти стеклянной пылью с каждым новым шагом розовой гвардии. Дамы высовывались из окон, а кавалеры удерживали их, машущих платочками и неистово визжащих, за нарочито затянутые талии. **Черви звонко чеканили шаг**, вперив взор в каменное покрытие под ногами, не обращая внимания на восторженных девиц, они шли по направлению к Красной площади, к Кремлю. Почетный караул, оледенело замерший на страже мумии не египетского Лукича, сонно отдавал честь, прижимая винтовки к бледным щекам. Лаково-черный, словно рояль, «линкольн» с членами правительственной делегации дружественной Монголии трубно загудел, приветствуя кольчатую братию.



Похоже, что черви окончательно обосновались на нашей с вами родине. Если первая часть прошла как-то незаметно, то уже вторая произвела чуть ли не фурор среди игроков младшего и среднего школьного возраста, несмотря на то, что была откровенно хуже прародителя. Мультяшный червь полюбился многим, и многие же ждали продолжения, а его все не было и не было. И вот, когда никто уже ничего не ждал, продолжая в сотый раз методично эксплуатировать Буренок в EWJ-2, выяснилось, что третьей части быть. Причем, согласно новомодным веяниям, Джим полностью перекочует в 3D, где и останется до четвертой части, судьба которой еще не решена окончательно.

Паспорт

Earthworm Jim 3D

Жанр:	аркада
Разработчик:	VIS Interactive
Издатель:	Interplay

URL http://www.interplay.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium 166 МГц
RAM:	32 Мбайт
	3D-ускоритель

Примечательно, что творить нового червяка должны были уже совсем другие люди, что вызвало целую массу недоверчивых возгласов со стороны общественности, но лишь разожгло пыл самих разработчиков, принявшихся чуть ли не каждый день снабжать свой сайт новоиспеченными скринами. И были последние далеко не так плохи, как ожидали недоброжелатели проекта и просто сомневающиеся. А спустя какой-нибудь год со дня объявления о начале работ над игрой (что в понимании игроделателей совсем не много) она появилась в продаже — настала пора раздавать и получать заслуженные шишки. И, к сожалению, их — поводов — обнаружилось предостаточно. Но и для настоящих поклонников серии работы хватит с лихвой: игра отнюдь не плоха, скорее ее можно назвать оригинальной, а все оригинальное всегда находит здоровую оппозицию, которая стремится это оригинальное поскорее закопать.



Но в случае с EWJ-3D этот номер у нее не пройдет.

Начинать принято с предыстории, вот и не будем отступать от этого негласного правила, благо много места она не займет. Будучи испокон веков сериалом абсолютно безбашенным, «Джим» на этот раз превзошел самого себя. Игра начинается с того, что наш бедный червяк подвергается бомбардировке особо упитанной коровой с местной молокофермы. Разумеется, подобное происшествие не могло бесследно пройти даже для суперчервяка, вот оно и не прошло. Джим с тяжелым сотрясением головного мозга (в медицинских кругах называемое контузией головного мозга) очутился на больничной койке, где и остался лежать, подвергаясь всевозможным лечебным процедурам, назначаемых ему щенком Питером (местным аналогом врача).

Но то, что происходило в больнице, нас волновать практически не должно. Все, что касается игроманов, сосредоточено в поврежденной черепной коробке бедняги Джима. Но, даже очутившись внутри собственной черепушки, героический червь не утратил связи со своим суперкостюмом (душа костюма — это круто), который по-прежнему на нем и по мере сил помогает в трудные минуты. А самому Джиму предстоит путешествовать по дебрям и закоулкам собственного мозга, взирая на мир лишь из области центральной извилины, где прямо в глаз червя смотрит все тот же Питер. Счастье, фантазия, страх, память везде предстоит побывать отважному Джиму, везде навести порядок.

Благо причин тому (наведению порядка) хоть отбавляй. После коварного сотрясения в голове героя начали происходить воистину странные вещи, начиная с того, что местная популяция куриц (или цыплят,







Игра отнюдь не плоха, скорее ее можно назвать оригинальной, а все оригинальное всегда находит здоровую оппозицию.

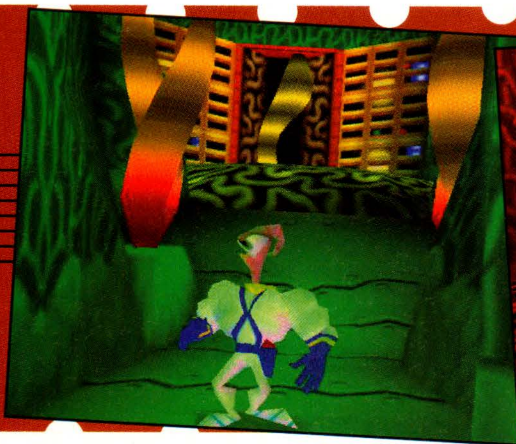


Корова-матка, большое вымя и длинный хвост, именно такой и должна быть настоящая Буренка. Правда, настоящая милашка? Таких ураганных коров еще поискать надо!



Хомячок, в своем роде мазохист: любит вращать колесо после удара по филейной части. После второго филейная часть к известной матери отрывается вместе с чайником.

То, что наворотили разработчики в трехмерной ипостаси бедолаги-червяка, передается описанию словами лишь отчасти, причем лишь в очень незначительной части.







если угодно) объявила войну местному поголовью крупного рогатого скота в лице коров. Ну а разжигателем войны выступает старый Джимов приятель, хорошо знакомый всем по первым двум частям игры. Наш подопечный быстро сообразил, что для того, чтобы выйти из состояния ступора, надо лишь разобраться со своими внутренними проблемами и шустро принялся за дело.

Связь с каждой областью Джим поддерживает благодаря наличию скоростных лифтов, способных доставить его в место назначения за считанные секунды. Ну а когда перемещение состоится, начнется полнейший беспредел. Да, две первые части были действительно недостаточно психоделичными, но поймете вы это лишь поиграв часок-другой в EWJ-3D. То, что наворотили разработчики в трехмерной ипостаси бедолаги-червяка, передается описанию словами лишь отчасти, причем лишь в очень незначительной части.

Ну зеленую маленькую гм... субстанцию, что ли, понять еще можно. Можно понять, что она умеет говорить и даже может называться другом. Но вход на первый уровень через, простите, коровью задницу — уже что-то.

Ну а чем дальше, тем больше. Цыплята камикадзе, так и норовящие склевать бедолагу-червя и атакующие преимущественно стаями, вернее — толпами, потому как летать не обучены (и слава богу, потом объясню почему). Мирно дрейфующие по уровню хрюшки, приспособленные исключительно для разового использования: хрюшка Ворсинка успешно транспортирует Джима через водные и кислотные просторы, но отказывается совершать рейд по каменистому грунту, и приходится искать новую хрюшку. В небе парят хрюшки-дирижабли, а новую миссию предстоит получать не от кого-нибудь, а от самого генерала Му-у-саллини (да и цыплята не дремлют, так и норовят снабдить работенкой).

Отдельного внимания заслуживают местные хомячки, служащие биологическим двигателем для открывания дверей: стукнул плеткой-хвостом — суслик развеселился, запрыгал, начал тыкаться носом в колесо-шестеренку, и дверь открылась. Второй же удар напрочь разносит несчастного зверька: с черным юмором у разработчиков явно все в порядке. А чего стоит цыпленок — тайный агент ЦРУ!



Капрал Му-у-Соллини — еще один старый знакомец. Теперь он раздает полезные советы после очередного задания.

Отдельно хочется остановиться на личности самого Джима (разумеется, как на наиболее проработанной в игре). Разработчики постарались на славу. Подобный колорит не часто встретишь, но уж если случится, то запомнишь на всю жизнь. Просто представьте, что ребятам из VIS удалось перенести все ужимки Джима из 2D в трехмерное пространство и сделать это по-настоящему качественно. Даже в чем-то преукрасить.

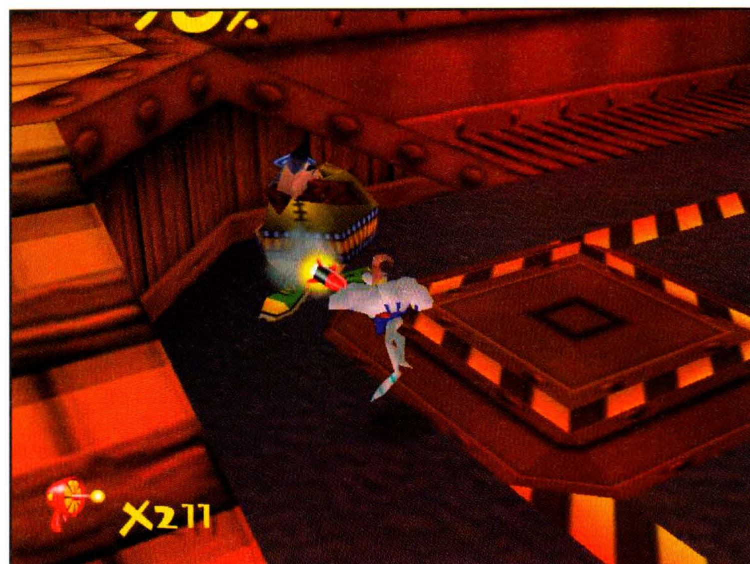
Мимику этого червяка нужно видеть! Но, по-видимому, именно на главного героя и ушел весь потенциал разработчиков (включая количество полигонов).

Печально, но факт: сами уровни, монстры, предметы интерьера и прочие составляющие обстановки, хотя и выполнены довольно симпатично, на порядок уступают Джиму в плане детализованности проработки. У монстров явно не хватает полигонов, уровни не везде продуманы и тяготеют либо к откровенному минимализму, либо, напротив, растягиваются на час-другой прохождения. А кататься по жидкостям на хрюшке Ворсинке с ярко проступающими краями как минимум не эстетично.

Казалось бы, игре — каюк. С таким подбором недочетов можно смело браться за лопату и понуро брести на ближайшее кладбище. Ан нет! Краски спасают игру. Вся корявость окружения с лихвой компенсируется яркостью текстур, словно ребенок достал самые яркие из своих фломастеров и раскрасил все в кислотно-яркие тона. Любую другую игру это могло бы и погубить, но только не «Джима». Поскольку сама игра выполнена в откровенно «кислотной» атмосфере, то и соответствующие краски ее не портят, а, наоборот, лишь украшают. Не ищите, в природе таких цветов не бывает, только в EWJ-3D.

Ребятам из VIS удалось перенести все ужимки Джима из 2D в трехмерное пространство и сделать это по-настоящему качественно.

И еще одна изюминка зарыта в самих уровнях, разбитых на отдельные экраны-локейшены. Для прохождения некоторых из них (локейшена, а не уровня) порой недостаточно банального уничтожения всех монстров на экране, иногда нужно еще и решить какую-либо головоломку, далеко не всегда «очевидную», реже «сложную» и почти никогда «невыполнимую».



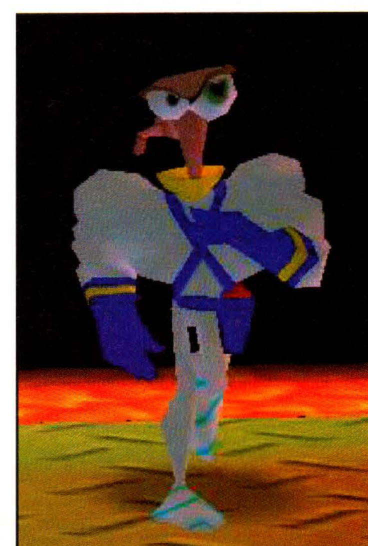
Первый и, пожалуй, самый коварный враг. Опасен в основном упорным нежеланием фиксироваться камерой.

Решать придется всегда и в большинстве случаев довольно шустро: монстры не дремлют и респавнятся с завидной скоростью. Для борьбы с ними у Джима имеется старый верный хвост-хлыст, заветный розовый маузер, самонаводящаяся курица да много еще чего интересного. Игра





Автомат по зарядке «грибной» пушки, весьма полезный агрегат, жаль, встречается столь редко.





сильно разбавлена столь не свойственными аркадам сценами стрельбы, но это не сильно напрягает: оружие самонаводящееся и не требует особых умственных усилий для использования — направил в сторону врага, нажал на спуск, враг упал, и все дела. Легко и непринужденно!

Но остался, ох остался у разработчиков в запасе еще один зловредный нюанс, свойственный их детищу. И вытекает он из того самого пресловутого 3D, в который по их воле вынуждена была перебраться несчастная наживка на плотву и окуня. Нюанс, который после срочной реанимации яркими красками снова стремится загнать игру в распростертые объятия прохладного склепа.

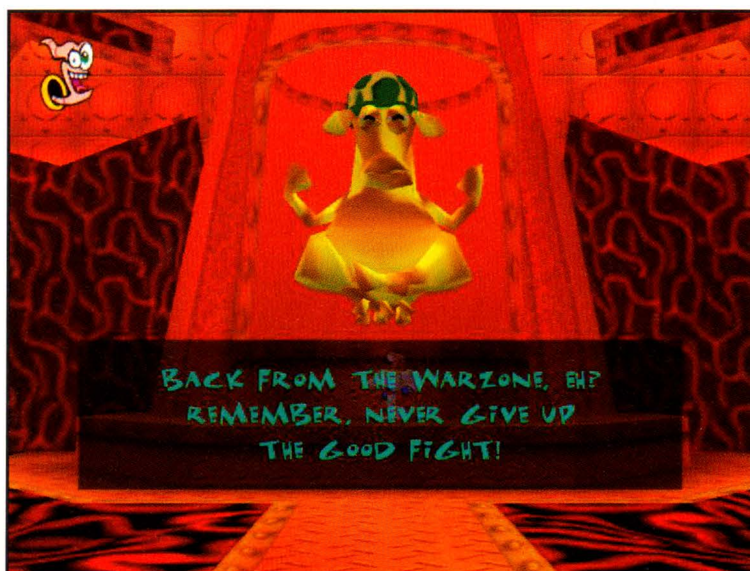
Камера, кто же еще?

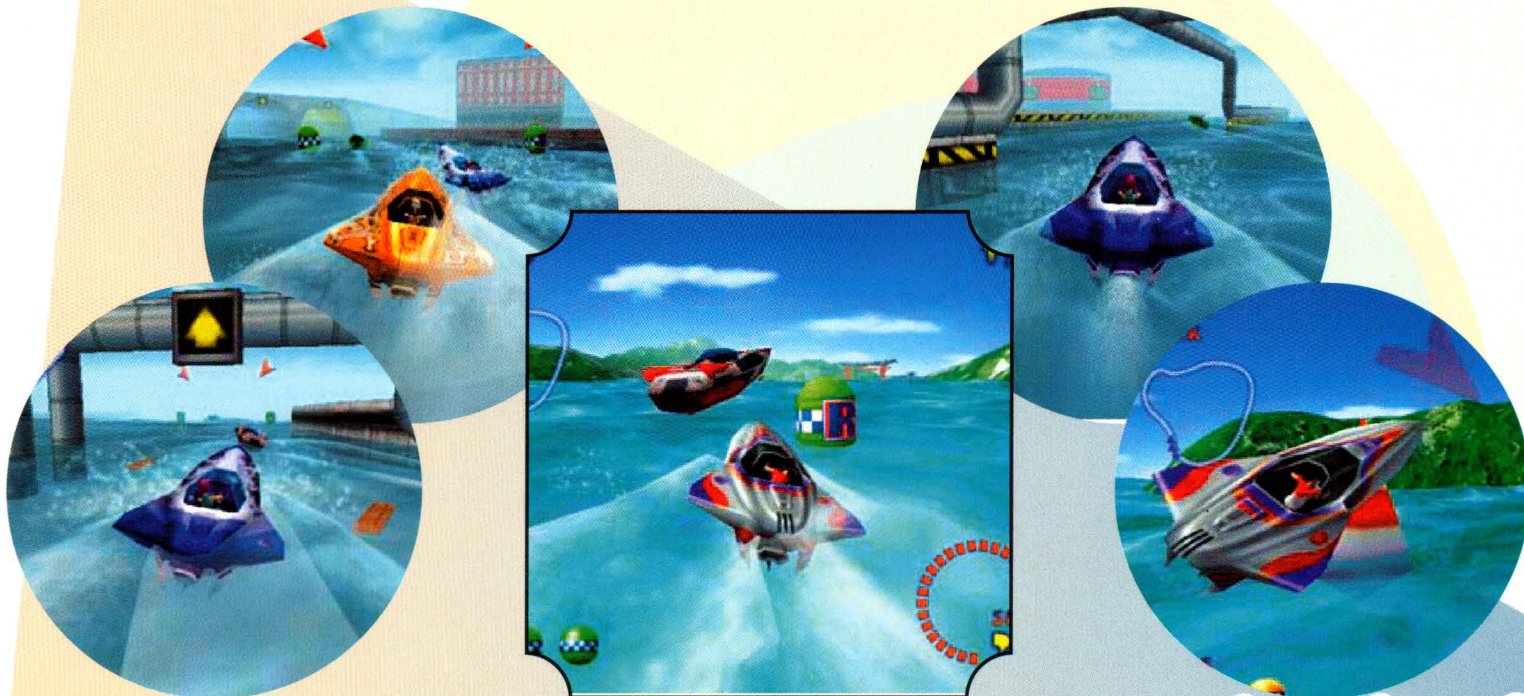


Если в большинстве других 3D-аркад (забудем на время про племя TPS) разработчики худо-бедно постарались и сумели-таки научить ее читать мысли играющих и показывать происходящее с наиболее удобного ракурса, то разработчики из VIS пошли куда более простой дорогой. Они решили, что, если камеру нельзя сделать полностью идеальной в ее «телодвижениях», то не стоит и пытаться. Дадим играющему пару-тройку дополнительных кнопок — пускай он сам с этой камерой и возится, если что не так, то сам во всем и виноват будет. Что из этого их мудрого решения получилось, объяснять, полагаю, излишне: сами догадаетесь? По мелочи: враги в прицел не попадают, точки назначения при прыжке не видно, как следствие — извечные падения в небытие и начало уровня с начала по причине отсутствия родного PC-сейва (приставочное наследие, однако).

Имбецильная камера не смогла загубить все прелести игры, из которых не упомянутыми остались разве что звук и музыка

Но все равно играть можно. Факт. Делается со скрипом, дикими ругательствами, увеченьем клавиатуры... но не без удовольствия и эстетического наслаждения. Имбецильная камера не смогла загубить все прелести игры, из которых не упомянутыми остались разве что звук и музыка, которые выполнены на очень неплохом уровне. Стиль действительно способен сделать конфетку сами знаете из чего. В случае с EWJ-3D именно это и произошло. Так что выводы будут краткими. Если вы фанат серии, то покупайте и не задумывайтесь, если же вы по каким-то причинам к ним — фанатам — не относитесь, то, возможно, вам следует обратить свое внимание на более удачные проекты, такие, как Rayman или TonicTrouble, например. Но поверьте, EWJ-3D немногим хуже. MG





JETBOAT SUPERCHAMPS

Летящие рожденные плавать

Gomolog

Гонки, **гонки**, еще раз гонки. Стремительно пролетающие за бортом города, села, реже деревни и скальные породы, угольные рудники и золотые копи. Все слилось в сплошную пелену навязчивых образов, являющихся по ночам в кошмарах и занимающих мысли в будние дни.

Вообще-то это повод для отдельного расследования: почему гонок на воде выходит столь мало. Почти совсем не выходит. Последняя засветившаяся датируется началом прошлого года, а предшествующая ей симулировала гонки на водных лыжах. Тут возникает еще одна проблема: невозможность точного разграничения симулятора и аркады, большинство игр совмещают в себе оба этих качества. Из настоящих «водных» симуляторов на сегодняшний день достоверно известны лишь два: гонки на яхтах и катерах класса F1. В общем, дела совсем никудышные, поэтому вдвойне приятно, что все еще находятся люди, вознамерившиеся исправить ситуацию в жанре. Вдвойне приятно, что люди эти — наши с вами соотечественники, несколько омрачает ситуацию тот факт, что они эмигранты и работают теперь под гордо реющим флагом Туманного Альбиона, но не в том суть. Главное, что теперь коллекция жанра пополнилась неплохой со всех точек зрения игрой, рекомендовать которую всем поголовно, пожалуй, не стоит, но вот фанатам посмотреть на Jetboat Superchamps определенно имеет смысл. Поэтому предлагаю разобраться в игре чуть подробней.

Предыстории разработчики не предусмотрели, но, может, оно только к лучшему, потому как объяснять, почему русские англичане решили написать игру в анимэ-стиле, довольно сложно. Именно. Чистейшей воды анимэ со всеми вытекающими — начиная от классических «бигай» и заканчивая стилизованными надписями в опциях меню. Цветастые куртки и нарочито большие груди красоток из ярко-красных рамок выбора персонажа. Все шесть героев таинственно улыбаются из меню настроек: трое мужчин и три женщины, хотя далеко не всегда определение половой принадлежности представляется простой задачей. Голоса тоже

Паспорт

Jetboat Superchamps

Жанр: гоночная аркада
Разработчик: Fiendish Entertainment
URL http://www.fiendishgames.com
Издатель: Fiendish Entertainment
Системные требования:
Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор



Полет над волнами: живописный и экстремальный, но в тоже время достаточно плавный, чтобы успеть ощутить всю прелесть пребывания в воздушной среде.

пришли из стран далекого Востока, визгливые и непонятные, но очень удачно дополняющие картину. Так что игра рекомендована к просмотру не только апологетам водного поло, но и поклонникам анимэ. Правда... русско-английского производства.

Продолжаем разговор. Режимов игры всего два — Arcade и Time Trial, но, что приятно, из этих двух режимов выжато все, что только можно выжать из подобного минимума. Давайте по порядку.

Arcade — самая обычная гонка; вам дается катер (глиссер, если быть точнее), и вы отправляетесь в долгую дорогу по трассе к заветной финишной ленточке, то же самое изволят делать ваши соперники в количестве регулируемом, но никак не меньше трех. Задача прийти первым, по свершившемуся факту вас допустят до следующего смыслового уровня соревнований. Почему смыслового — чуть позже, а вот что хочется отметить прямо сейчас, так это необходимость с самого старта выиграть позицию и занять лидирующее положение — это одна из составляющих успеха, вытеснить вас с первого места будет довольно сложно.

Режим Time Trial сводится к гонкам на время по точно таким же трассам, а вот будут вашими соперниками виртуальные гонщики или исключительно стрелка секундомера, зависит только от вас (в меню есть соответствующие опции). Для режима «триала» на трассе предусмотрены несколько чекпойнтов, ни на один из которых нельзя опоздать, в противном случае игра закончится. По мере прохождения трасс сложность увеличивается путем вычитания различного числа единиц времени из отведенного на данную трассу, так что одну и ту же трассу предстоит бороздить не один и не два раза.

Игра рекомендована к просмотру не только апологетам водного поло, но и поклонникам анимэ. Правда... русско-английского производства.







Теперь давайте поговорим о трассах. К сожалению, эту тему на повестке дня никак нельзя назвать затяжной. Дело в том, что их — трасс — в игре предусмотрено всего три. Вот так — ни больше, ни меньше. Но, как уже было упомянуто, разработчики постарались выжать из подобной явной нехватки ассортимента максимум возможного. И, что удивительно, им это удалось, другой вопрос — согласятся ли покупатели с подобным решением. Ну, во-первых, по каждой трассе в любом из режимов нам предлагают прокатиться, как минимум, раз несколько, изменяя уровень сложности ее прохождения путем повышения мастерства противников (для режима Arcade) или сокращая обороты стрелки секундомера (для режима Time Trial). Во-вторых, то, что в большинстве других гонок предлагается выставлять вручную, здесь выглядит, как обязательное: езда по инвертированным трассам. Сначала все уровни сложности по прямой, ну а затем те же уровни сложности по «аут-трасе».

Но упомянутый факт не сильно раздражает по причине очень детальной проработки имеющихся локейшнов. Все трассы достаточно оригинальны и извилисты, чтобы при езде в обратном направлении восприниматься как новые. Запомнить все повороты в точности очень сложно, вот и выходит, что если их еще и инвертировать, то узнаваемость окончательно пропадает. Дизайн же трасс выше всяких похвал: удачное сочетание поворотов со скоростными прямыми, не менее удачная расстановка трамплинов, используя которые можно действительно сократить время

Дизайн

трасс выше всяких похвал: удачное сочетание поворотов со скоростными прямыми, не менее удачная расстановка трамплинов, используя которые можно действительно сократить время движения до финиша.



Местный вариант пагоды смотрится достаточно внушительно, а вот карта слева вряд ли откроет что-то новое на абсолютно кольцевой трассе.

движения до финиша, а не увеличить его, как это было в некоторых привлекавшихся ранее играх.

На всех трассах предусмотрены «ворота», проезжать через которые не обязательно, но всячески рекомендуется: за пропущенные «ворота» полагается штраф в одну жизнь, но если остальные вы пропускать не будете, то по четвертинке жизни вам за них приплюсуют, так что, как видите, потери восполнимы. «Ворота» всегда хорошо видны издалека, и, даже летя на максимальной скорости, не заметить их очень сложно. Окружение локейшнов также выполнено по высшему



Так в игре выглядят прыжки: довольно внушительно, следует отметить.

гонщиков из NFS. «Водилы» катеров умеют, когда нужно, воспользоваться ситуацией и бортануть вас прямиком в набегающую волну, в которую вы незамедлительно зароетесь носом, потеряв при этом скорость и время.

Кстати, о физике. Она в игре очень приятная, сравнивать с истинным поведением

тем самым вы выигрываете время.

Ну и, разумеется, существует различие между шестью присутствующими в игре катерами, и на форма/окраске оно не заканчивается. Основное различие кроется в различном сочетании характеристик «максимальная скорость/ускорение». Но, судя по всему, фигурирует и нигде не упомянутая в характеристиках глиссеров масса болида. В целом, машины ведут себя на трассах совершенно по-разному, и игра за нового участника чемпионата сулит массу новых удовольствий от освоения особенностей нового катера.

Звук и музыка просто неплохие, но для такой игры, как Jetboat Superchamps, это не фатально, главное, что моторы рычат, как и положено рычать моторам, а все остальное уже не важно.





Заветный чекпоинт, теперь осталось лишь перегнать всех оппонентов.



классу: все в стиле упомянутого анимэ, но очень детально проработано и удачно расположено — ни одной лишней детали, но без минимализма. Японские пагоды, урбанистические пейзажи, леса и открытые пространства. Причем все это вполне может сочетаться на одной трассе, сменяясь достаточно плавно, чтобы восприниматься вполне естественно.

Теперь о соперниках. AI оппонентов оценить довольно сложно, но в целом о них складывается достаточно приятное впечатление. Все они заняты своим делом — пытаются добраться до финиша в максимально короткий промежуток времени, но уж если вы окажетесь на их пути, то начинают пихаться не хуже

Машины ведут себя на трассах совершенно по-разному, и игра за нового участника чемпионата сулит массу удовольствий от освоения особенностей нового катера.

настоящих катеров на водной глади довольно затруднительно, но, по крайней мере, физика похожа на наше представление об этом поведении.

На больших волнах катера подлетают высоко и далеко, на маленьких — близко и низко, причем дальность и высота напрямую зависят от скорости передвижения и угла, под которым вы зашли на данную волну. А благодаря мягкости управления (действительно очень удобное) зайти можно абсолютно под любым углом. Можно даже в повороты вписываться прыжком: заходите на большую волну перед самым изгибом трассы под экспериментально установленным углом, и вас выкидывает прямо за поворот,

Напоследок хочется сказать, что игра вполне удалась, несмотря на малое количество трасс и «анимастый» стиль исполнения. Мягкость управления, высокая скорость происходящего на экране да просто захватывающий геймплей позволяют рекомендовать игру чуть ли не всем любителям хороших аркад (но не симуляторов), а уж фанатам жанра и подавно. MG



И все-таки это красиво. Красиво потому, что красиво. И ничего с этим не сделаешь — остается только смириться и радоваться, глядя на экран.



Антонио Попов

KILLER TANK

Броня крепка и все такое...

Так. Кто тут истосковался по рулезу и беспределу в 3D? Да не про «Кваку» я и не про «Анрыл», нет. Оставим классику в покое, тем более что появился повод. Не хилый такой повод весом в несколько тонн и с не менее впечатляющими стволами — встречайте: **гроза степей**, полей и тех, кто прячется в окопе, — Killer Tank.

Паспорт

Killer Tank

Жанр: 3D-аркада
Разработчик: Electrotech Multimedia
URL http://www.killertank.com
Издатель: «1С»
Системные требования:
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

Год 2030-й от Рождества Христова. За несколько недель до Нового года одному ученому по фамилии Новотны испортили предновогоднее настроение упоминанием об уплате старых долгов. Этот эксцесс окончательно выводит ученого из душевного равновесия, и, не дожидаясь предсказанного в новогоднюю ночь конца света, он самостоятельно объявляет миру джихад.

Главным орудием возмездия является детище профессора — танк собственной сборки. Тут вы, наверно, подумаете о еще одной роли благородного спасителя беззащитного мира от спятившего узурпатора. А вот и нет! Поскольку ломать, расстреливать и просто наматывать на гусеницы этот самый мир предстоит... да-да, именно вам. Точнее, персонажу по имени TJ под вашим непосредственным руководством, а по чей просьбе, я думаю вы уже догадались.

Несмотря на то что TJ — славный парень, который аннигилировал здание с гражданами внутри лишь только потому, что оно мешало ему проехать, и по этому пустяковому поводу приговоренный властями к высшей мере в тюрьме Алькатрас, это не помешает ему с помощью 20 тонн стреляющего железа усложнить жизнь как мирному, так и вооруженному населению. Конечной же целью должно быть установление нового порядка власти. Вот так вот. Заманчиво? Тогда за мной, записываться в Плохиши!

В начале славного пути

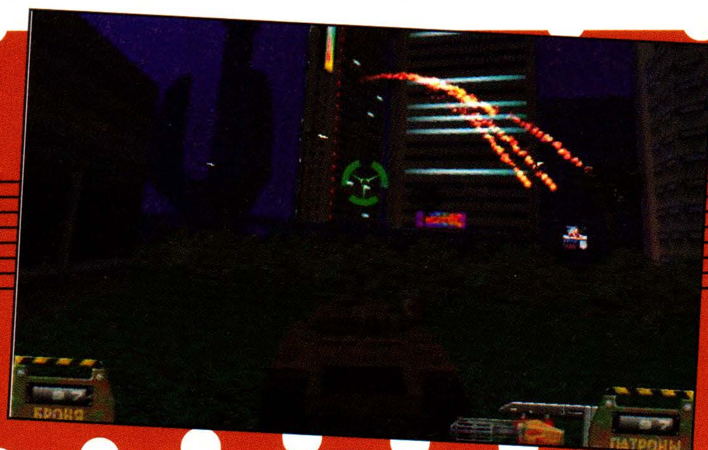
«Танк-убийца» — это аркада в хорошем смысле этого слова, с богатым выбором уничтожаемых объектов, сменой weapon'a по ходу игры и многоходовыми миссиями, девиз которой — crush,

kill&destroy. Вот, например, задача первой миссии — помочь товарищу «откинуться с зоны». Цель прямо-таки благородная, однако по ходу дела придется отстреливать назойливые вертолеты, не менее раздражающие бронированные «хаммеры» охраны и самое приятное — кучу разнообразного люда. Ах, какое ни с чем не сравнимое удовольствие я испытывал, когда врывался на территорию тюрьмы, вдавив газ на всю железку, стремительно вращая башней на все 380 и поливая орущий от ужаса народ ураганным огнем из крупнокалиберного пулемета! Лебединая песня! Или же можно, подобрав плазменную установку, дать серию выстрелов по толпе и любоваться бегающими и дико вопящими светлячками, оставляющими за собой длинный огненный шлейф. А если вдруг накатит приступ гуманизма, то можно догнать несчастного и облегчить его страдания с помощью гусениц (низкий реверанс «Кармагеддону»), при этом образуется такое количество кровищи, что создается впечатление, как будто переехали минимум корову. Этого количества красной жидкости хватает не только на то, чтобы испачкать все гусеницы, но и измазать несколько метров окружающего ландшафта. Лепота!

В Killer Tank'е ломается и крушится все, что способно разрушаться. Столбы, столики летнего кафе, деревья — все ломается.







В игре поддается уничтожению все или почти все. Не нравится оазис растущих пальм на холме? Длинная очередь — и мелко нарубленные стволы и листья разлетаются в разные стороны. Мешает проехать стоящий неподалеку контейнер? Выстрел пушки — и он разлетается как карточный домик, внутри которого, кстати, обязательно окажется какая-нибудь полезность: ящик с патронами, картридж для плазмогана, броня или очень хорошая, но редкая штука — энергетический щит. Между прочим, чтобы поправить здоровье (броню) или пополнить боекомплект, необязательно корежить контейнеры или обыскивать подворотни и закоулки, можно съездить в магазин. Для этого не надо мучиться проблемой наличности, даже выходить из танка не потребуется, просто заезжаете через ближайшую витрину и, раскатывая по торговому залу, разнося в щепки полки, находите боекомплекты. Вообще, как я уже сказал, в Killer Tank'е ломается и крушится все, что способно разрушаться. Столбы, столики летнего кафе, деревья — все ломается тараном или пулеметной очередью (на ваш



Вот растут мирные кактусы... А вдруг это не мирные кактусы, а злые враги, которые замаскировались под мирные кактусы? Кошмар. Надо на всякий случай их расстрелять.

выбор). Помимо тех зданий, которые надо уничтожить по ходу миссии (в качестве развлечения или просто во время боя), можно привести в негодность любое городское здание в пределах видимости. Правда, оно не будет так помпезно взрываться, засыпая местность кусками кирпича и прочего мусора, как здания, предназначенные для уничтожения, но тем не менее вынести в нем все стекла и понаделать дырок в фасаде — пожалуйста. Вот разве что будет ли у вас на это лишнее время?

Дело в том, что стоит вам, гордо задрав дуло, вкатить на городские улицы и пальнуть разок-другой по вражинам или просто так — начинается такая полундра в муравейнике — только успевай вертеть башней. Со всех сторон вылезают не только броневики и десантники с базуками и прочими неприятными вещами, но и простые обыватели в крайне паническом состоянии. Басовитый ор десантников перемешивается с женским визгом, дробное стакатто пулемета — с гулким уханьем базук, звон разбитого стекла — рычанием дизельного двигателя. Короче: кто сказал, что ад на земле невозможен? Отличить простого гражданина от вооруженного солдата крайне сложно: и те и другие носятся как угорелые и вызывают одинаковое желание нажать гашетку и пройтись пулеметной установкой по кругу, так как разбираться кто есть who просто нет времени, да это, по-моему, и не нужно. За убиение невинного аборигена игра не карает провалом миссии и харизма не страдает по причине отсутствия оной, так что совесть по ночам будить не будет.

В общем, как говорится, мне все по фигу: я в танке, и это не может не радовать. Предлагаю теперь перейти к разделу, освещающему особенности управления, графические и звуковые характеристики и тому подобное.

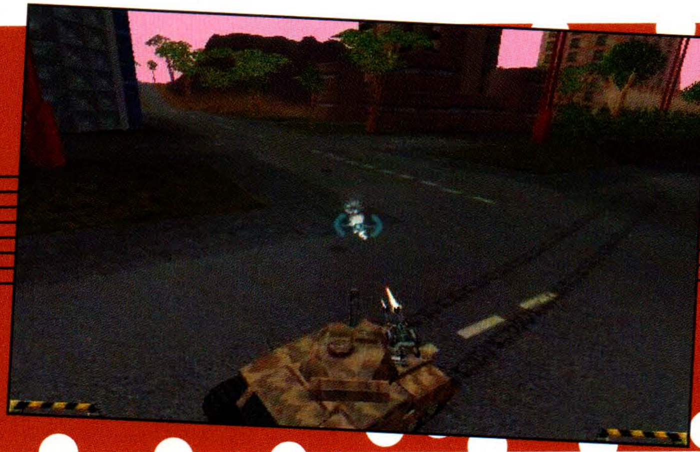


Эти героические парни на полном серьезе думают, что смогут спастись от моих всепоглощающих гусениц. Однако ничего подобного — броня крепка, и танки наши быстры!

Молодому танкисту

Управлять танком — это вам не баранку крутить. Вся сложность состоит в том, что у танка две подвижные части: непосредственно ходовая часть и башня с орудиями. Управление ходовой частью осуществляется с помощью курсора, а вращение башни и огонь — мышью. Причем зависит ракурс обзора от того, куда и под каким углом направлен ствол: его можно опустить совсем — и тогда будете созерцать танк сверху, или же задрать к небесам — и в этом случае огонь по воздушным целям будет происходить с уровня гусениц или радиаторной решетки. Все бы ничего, но если при этом еще и перемещаться приходится, то нередко возникают ситуации следующего типа: вы увлеченно гоняетесь за вертолетом, с азартом поливая его из всех стволов, и... вдруг перед вашим взором мелькают крутящиеся гусеницы вашего же танка, и через секунду машина оказывается в воде. А дело тут вот в чем: в пылу борьбы невольно забываешь о том, что передвижение танка не имеет прямого отношения к передвижению стволами (башней), и тогда угодить в воду невероятно просто.





Единственное, о чем я некоторое время сокрушался, так это о стрейфе. Ну нет у танков стрейфа, и все, а жаль.

Еще одна особенность — танк не умеет ездить ни направо, ни налево, то есть если нажать на курсор влево или вправо, движения в указанную сторону не произойдет, а будет выполнен разворот посредством вращения одной гусеницы. Особенное удивление этот момент вызывает, когда на полном ходу жмешь



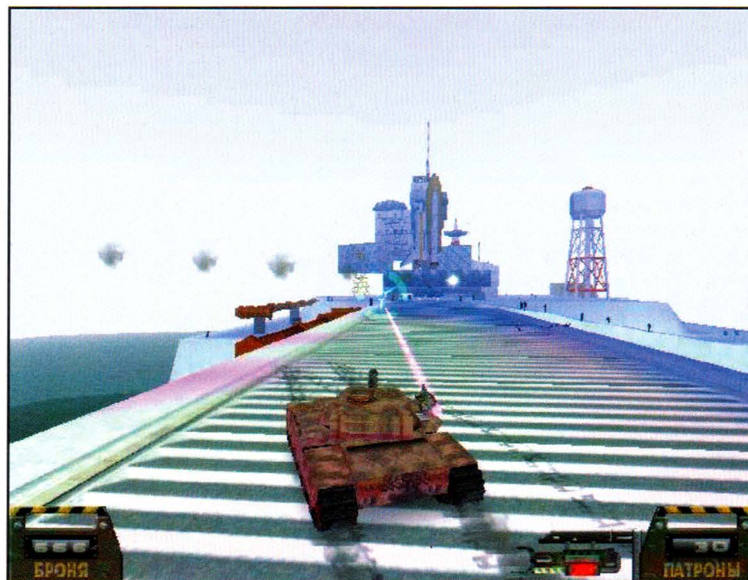
поворот, а привычно ожидаемого «автомобильного» поворота не происходит, вместо этого осуществляется элегантный разворот.

Единственное, о чем я некоторое время сокрушался, это о непредусмотренной технической спецификой танка, но очень полезной штуке — стрейфе. Ну нет у танков стрейфа, и все, а жаль. Но ничего, в общем и целом управление довольно быстро осваивается, и его преимущество над колесными братьями меньшими становится очевидным. Едем дальше.

Я думаю про графическую реализацию игры, судя по вышенаписанному, вы уже мнение составили: движок добротен, не глюкав, а главное, оригинален. Открытое пространство хотя и преобладает над недвижимыми полигональными объектами, но, по-моему, исключительно из соображений специфики игры: согласитесь, что носиться на танке в рамках городских улиц немного неудобно. Разрешение поддерживается от 640x480 до 1024x780, и тем, у кого видеокарта хуже второй Вуды, остается только посочувствовать — тормоза неизбежны.

У танка

две подвижные части: непосредственно ходовая часть и башня с орудиями. Управление ходовой частью осуществляется с помощью курсора, а вращение башни и огонь — мышью.



Видите на горизонте стоит нечто, отдаленно напоминающее космический корабль? Так оно не просто так там стоит, вернее, это я не просто так туда еду — я еду это все, к бабушке известного религиозного деятеля, расстрелять!!!







На звуковое оформление игры я, честно говоря, так и не обратил внимание: рев двигателя, грохот стрельбы и непрекращающиеся вопли — вот в основном и все, что вы слышите от начала и до конца игры. А что еще нужно для полного счастья? Мне думается, что и трех этих составляющих музыки войны вполне достаточно.

И залпы башенных орудий в последний путь проводят нас

Я старый солдат и все такое, поэтому скажу прямо: людям, глубоко и безнадежно болеющим пацифизмом, садиться за эту игру не рекомендую. Да, игра полна жестокого и неоправданного насилия по отношению к роду человеческому и вообще идеологически противоречит Женевской конвенции. Вот в этом-то и вся фича! Быть Бетменом, Чип&Дейлом и просто хорошим парнем на страже мира и добра иногда утомляет. «Танк-убийца» — это для тех, у кого слово Carmageddon вызывает блаженную улыбку и блеск в глазах. Идеально подойдет старым квакерам для разнообразия игрового меню, а также настоятельно рекомендуется геймерам, у которых наблюдается переизбыток общения с симуляторами спецназа: спускает с небес на землю.

Короче. Можно с абсолютной уверенностью сказать, что Killer Tank — это игра, имеющая все шансы на довольно длительное существование на жестких дисках широких масс игрового люда, Звездой, может, и не станет, но обретет себе поклонников — это уж точно. MG



Gomolog

SPEED DEMONS

Хромированные демоны

К сожалению, следует признать, что с каждой новой аркадой писать про означенный жанр становится все сложнее и сложнее: радостное повествование об очередной игре давно сменилось трагичным самоистязанием по вымучиванию того, что еще не было сказано. Поэтому предлагаю в этом особенно не усердствовать, а лишь кратко пробежаться по основным игровым моментам, указав на их отличие от прочих **гоночных аркад** или же, наоборот, проведя соответствующие аналогии с целью нахождения лучшего понимания со стороны читателя.

Паспорт

Speed Demons
Жанр: гоночная аркада
Разработчик: EMG
Издатель: Microids

URL http://www.microids.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор

Первая тема на повестке дня — трассы, поскольку именно в их качестве кроется от 50 до большего числа процентов успеха любой гонки. Так вот, с трассами в игре все довольно неплохо, и не идеально, как хотелось бы. Количество удовлетворительное — 10 экземпляров, 4 из которых доступны с самого начала, а остальные открываются по мере прохождения. Интересно, что в режиме arcade поначалу также доступно лишь четыре трассы, а не все, как обычно. Разнообразие на уровне: есть трассы, пролегающие по бескрайним прериям, ограниченным для играющего дорожным бордюром, но с пиксельными ландшафтами, простирающимися за линию горизонта.

Другие забрасывают нас в заснеженные северные широты, где лучшим другом и соратником по несчастью будут северный олень и одинокий горнолыжник, метящий прямиком под колеса вашего авто. И первый и второй сугубо полигонные и контактом с бампером непременно влияют на движения автомобиля, отлетая в придорожный сугроб. В саваннах на место парнокопытных и горнолыжных обитателей приходят непарнокопытные коровы, парнокопытные свиньи и курдючные овцы, которые берут не размером, а количеством. Похожую живость трасс мы, правда, уже имели возможность наблюдать (в тех же SpeedBusters), но, во-первых, не в таких количествах, во-вторых, никогда «предметы» интерьера не воспринимались так

комично: забавно блеющая овца обворожительна по своей натуре и фатальна по оказываемому на кузов багги эффекту.

Однако трассы приятно радуют не только присутствующими на них объектами, но и архитектурой. Удачные комбинации подъемов и спусков, трамплинов и рытвин создают необходимую для приятного времяпрепровождения атмосферу. Хотя и недостатков хватает с головой: чрезмерное ограничение в свободе маневра по слишком узкой трассе — типичный тому пример. Но в целом ругать трассы не хочется, по ним хочется прокатиться, а это самое главное.

Второе, о чем необходимо поговорить, это физика поведения болидов на трассе. Вот с этим дела обстоят отнюдь не так радужно, как с дизайном. То, что физика далека от реальной, воспринимается как само собой разумеющееся, но вот приятной ее назвать никак не получается. На небольших скоростях авто худо-бедно поддается управлению с клавиатуры, хотя делает это достаточно странно, периодически реагируя на нажатие клавиш с некоторым запозданием (заметьте, именно периодически, а не всегда), причины, вызывающие подобный конфликт в отношениях «машина-консоль», совершенно непонятны. Зато с мышью любая из авто ладит моментально, сопротивляясь лишь на уровне недостаточности чувствительности, из-за чего не во всякий поворот можно с легкостью вписаться. В результате чего выбор остается за мышью, с оговоркой, что и с ней ездить неудобно.

То, что физика далека от реальной, воспринимается как само собой разумеющееся, но вот приятной ее назвать никак не получается.

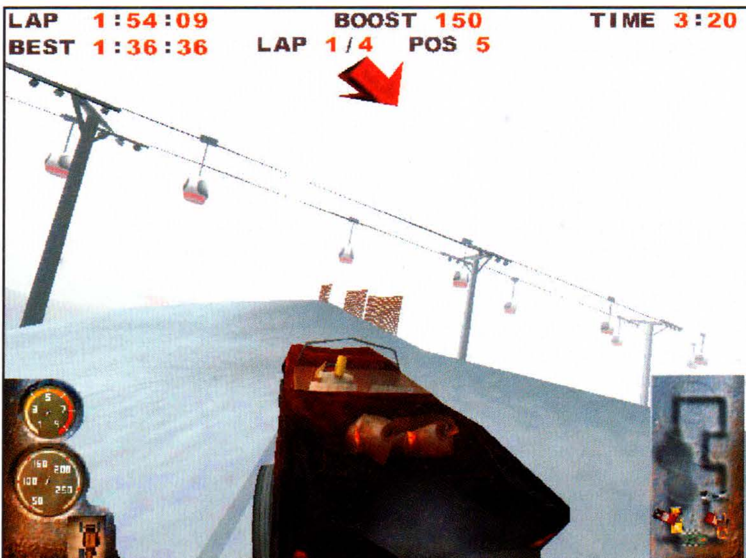


Предметы пейзажа на трассах Speed Demons так и норовят помешать доехать до финиша в целости и сохранности.









Контакт с представителями местной фауны — лыжниками — неизбежен.

Другое дело на скоростях выше 200 километров. Мышь тут совершенно неприменима: на любой ее поворот болид реагирует моментальной отправкой в кювет. Вот и приходится гоняться на клавиатуре, с которой начинают твориться действительно



странные вещи. Запоздания в движениях авто при нажатии клавиш уже не наблюдается, но появляется другая странность: при одной и той же скорости на абсолютно одинаковых поверхностях машинка по-разному реагирует на одно и то же по времени нажатие курсорной клавиши. Продержав



Полет с трамплина далеко не всегда заканчивается удачным приземлением, чаще дело заканчивается падением на крышу.

клавишу нажатой одну секунду, у вас есть равный шанс вылететь с трассы или же развернуться на совсем незначительный угол. Называть подобное обстоятельство неудобным как-то язык не поворачивается, а вот то, что это раздражает после первого же круга, упомянуть все же стоит. Вот и получается, что с управлением в Speed Demons полный провал — обидно, потому что игра могла получиться совсем неплохой.

Ну и последнее, про что хотелось бы поговорить, это сами авто. Тут нас ждет еще один сюрприз, заставляющий в очередной раз пожалеть о гробовом камне Speed Demons, — о неудачном управлении. Машинки можно собирать из составных частей: из кузова, мотора и шасси. В зависимости от того, какую деталь вы выберете, получившийся болид будет обладать соответствующими характеристиками: сила сцепления с трассой, ускорение, масса. Все это реально влияет на поведение автомобиля на дороге, но, увы, не спасает игру.

Любой автомобиль вне зависимости от установленного на нем оборудования умеет совершать boost'ы, а энергия, необходимая для них, восстанавливается через несколько секунд.

И в завершение разговора обсудим графику Speed Demons. Тут тоже имеется достаточно поводов для придирок, но есть и за что похвалить. Трассы в большинстве своем выполнены в какой-либо одной цветовой гамме: прерия — в оранжевых цветах, север — в голубых, но вот сами машинки и всевозможная «живность» не вписываются в эту гамму ни при каких обстоятельствах. Авто воспринимаются отдельно от окружения, как будто фон пререндеренный и плохо совмещен с движущимися объектами. Но сами болиды выполнены вполне сносно: недостатка в полигонах не наблюдается, хром на месте, цвета яркие. Даже повреждения — уж на что не свойственная аркадам черта — и те отображаются на кузовах.

Авто воспринимаются отдельно от окружения, как будто фон пререндеренный и плохо совмещен с движущимися объектами.

О звуке и музыке говорить совсем нечего: звук неплохой, музыка не раздражает, но не интерактивна и циклична, причем цикла не хватает даже на один полный круг болида по трассе.



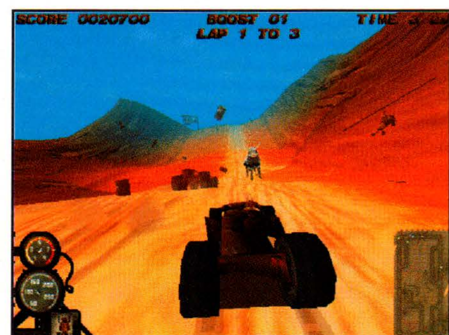




Вердикт достаточно очевиден — не играть, но ради знакомства с предметом можно взглянуть на демоверсию Speed Demons. Этого вполне хватит, чтобы составить свое собственное впечатление об игре: «дема» не отличается ущербностью и проигрывает полной версии игры только в плане количества доступных трасс и болидов. MG



Сбор авто в самом разгаре. При должном старании можно создать весьма удачный болид.





SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Удивительная странность

Николай Барсуков
ака Barsicka

Здравствуйте, маленькие любители приставочных **автомобильных аркад**. Я думаю, все злостные нелюбители консолей, приставок и других приборов телевизионного назначения, увидев первое слово из названия этой игры, уже перекинули страничку в поисках чего-нибудь посерьезнее. А мы, оставшиеся, имеем красивую коробочку с двумя дисками внутри. Один из них обозначен как install disc, другой как play disc. Инсталляционный диск устанавливается весь (680 Мбайт!!!) и, насколько я понял, больше не используется, просто превращает ваш компьютер в приставку. Спокойно, уберите оружие, это не навсегда. Играем с помощью второго диска.

Паспорт

Sega Rally Championship

Жанр: спортивная аркада
Разработчик: SEGA Enterprises
Издатель: Empire Interactive
URL http://www.segarally.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор

Главное меню предлагает обычные блюда. Проехать можно одну трассу, можно чемпионат. Есть режим группового издевательства над клавиатурой. Мультиплейер абсолютно стандартный, даже писать не о чем. 17 машинок, 21 трасса. На момент начала игры доступно 4, остальные открываются путем прохождения чемпионата.

Смешно одетый дядька дает стартовую отмашку, и под визг покрышек мы начинаем движение. Дядьке опять удалось увернуться, выпрыгнуть из под колес, ну ничего, я тебя, гад, все равно достану. Где-то есть тормоз, но его я так и не нашел. Он просто не нужен. Водить машину легко, комфортно и аркадно. В учебник физики никто из разработчиков, конечно, не заглядывал, но здесь это просто неуместно, не симулятор все-таки. Повернуть на 90 градусов, имея скорость 170 км/ч — не проблема. Почувствуйте себя Шумахером с Хаккиненом в одном лице. На первом же повороте становишься мастером управляемого заноса. Серьезно, носит машину страшно, особенно на зимних трассах, но, что характерно, выходит она из него легко и приятно. Быстро понимаешь, что это хороший способ обогнать оппонентов. Про оптимальную траекторию нам позволяют забыть. Врезаться так, чтобы полностью остановиться, практически невозможно, я пробовал. Кстати, какие бы кренделя вы ни выписывали, перевернуть машину не удастся, и не мечтайте.

Не езда, а сплошное детское счастье! Машина абсолютно неуничтожима, что с ней ни делай, в какие курятники ни влетай, ей хоть бы что, то же относится и к многочисленным вражинам.

Вражин в игре много, 15 на одной трассе. Столпотворения не происходит, так как все оппоненты едут по одной и той же траектории,

через жестко заданные промежутки. Обгонов я не видел ни одного. Поэтому трафик отсутствует напрочь, и, по сути дела, чемпионат сводится к соревнованию с одним врагом — таймером. Впечатление такое, как будто за рулем других машин сидят благообразные старушки сбежавшие, из дома престарелых. Ездят они по принципу: частое маневрирование — причина ДТП. Я уверен, если бы на трассе встретился хоть один светофор, они бы остановились, ей-богу! Кажется, даже ограничение скорости соблюдают.

Машины едут как по рельсам, никто и ничто не может сдвинуть их с раз и навсегда выбранного пути. Я из кожи вон лез, только бы спихнуть хоть одного гада на обочину, но безуспешно — не хочет и все.

Прошел все трассы года, получай во-о-о-т такую бутылку



А годы летят, наши годы как птицы летят. Сколько у меня еще впереди Новых годов? Кто знает? Но я живучий, гады! Врешь, не возьмешь!

наблюдались вызывающе прогуливающиеся страусы, которые при моем приближении тоже удалились за пределы доступной области. Видимо, это такой прикол разработчиков. В нормальных, цивилизованных странах за пересечение проезжей части во время проведения спортивных мероприятий подвешивают за ноги вплоть до полного перевоспитания.

Кроме вышеописанных хулиганов и диких животных наблюдаются еще некоторые признаки жизни. В наличии имеется вертолет. Летает, сволочь, где захочет. Навязчивый, отвлекает постоянно, может, например, зависнуть прямо перед въездом в туннель, того и гляди протаранишь. Хотите верьте, хотите нет, но однажды был у меня

винта. Я так и не понял, то ли это меня проглючило, то ли компьютер, то ли в самом деле пилот в горах с управлением не справился.

Мышь в игре не нужна совсем, все перемещения по менюшкам происходят с помощью стрелочек. Все абсолютно приставочное. Управление осуществляется стрелочками и кнопкой X, видимо, какая-то кнопочка отвечает за тормоз. Таким образом, используется 6 кнопок, И ВСЕ... Даже ввод имени пилота осуществляется с помощью тех же 6 кнопок. Я, конечно, понимаю, что такое консоли и как непросто живется их обладателям, но, честно говоря, для того и покупают компьютер, чтобы не набирать текст, как в наручных часах с записной книжкой, не говоря уже о том, что и в часах бывает клавиатура. Ну ладно, если разработчики решили перенести







шампанского, поливайся на здоровье. Есть там такой мульт. С другой стороны может и не повезти, как мне однажды... На одном из скриншотов видно, насколько конкретно можно обломаться. Чего там не видно, так это

такой случай: еду я по горной дороге, появляется вертолет, кружит надо мной и улетает куда-то вперед. Метров через 300 под колеса попадают белые обломки, подозрительно похожие на лопасти

игру на PC в масштабе 1:1 вплоть до тракторного набора текста, то это на их совести. Нам важнее самое святое — графика.

Поддерживается два разрешения: 640x480 и 800x600.

Мышь в игре не нужна совсем, все перемещения по менюшкам происходят с помощью стрелочек. Все абсолютно приставочное.

моего выражения лица в тот момент. Не успели, не видать вам следующего Нового года... Кстати, когда выпрыгивает табличка GAME OVER, из колонок оперный голос поет: Gaaaaa-mooooo-veeeee-rrrr.... Eeeeeee-eeeeeee-eeeeee. Прикалывается, гад! Сам-то, небось, Санта Клаусу подарки лет на пятьдесят вперед уже заказал.

На некоторых трассах можно заметить постороннее присутствие. Я, например, увидел каких-то людей, нагло пересекавших трассу. Чисто автоматически, по старой памяти, прибавил газу, но настичь их не смог. Потом на другой трассе



Вот так вот можно обломаться. Такого и врагу не пожелаешь. Идти первым и не доехать до финиша несколько метров из-за того, что кончилось время. Садисты они там все-таки.



Только самое основное. Других характеристик узнать нельзя. Это вам не NFS. Хотя есть рекламный ролик для каждой машины. Она там пафосно так едет...







Маловато будет. А если у меня большой монитор и быстрый камень? Графические эффекты на самих машинках бывают, оказывается, спрайтовые или полигональные. Можно менять видимую дистанцию, туман и все, что принято менять в современной игре. Мимо проплывают очень симпатичные пейзажи, елочки там всякие, церквушки. На обочинах местами попадаются кучки зрителей, и если проехать поближе, то можно даже услышать жиденькие аплодисменты и увидеть фотовспышки. Зрители, конечно, плоские, но на скорости это не заметно, потому что они всегда поворачиваются к вам лицом.

Ландшафт выполнен вполне прилично — для консоли. Море абсолютно плоское и какого-то нереального цвета, по-моему, это не вода. Вообще пейзажи в игре словно срисованы с рождественских открыток, все очень красивое, нарядное, пластмассовое, приставочное одним словом. Чтобы не испортить впечатление, если вы не любите спрайты на пол-экрана, не подъезжайте близко к деревьям.

О глюках: их в игре на редкость мало. Есть, конечно, не без этого, но мало. Если очень тщательно притереться к какой-нибудь стенке туннеля, то иногда можно увидеть бескрайние просторы беспредельного сюрреализма, таящиеся за границами графической трубы любых гонок. С другой стороны, про какие гонки этого нельзя сказать? В остальном все сделано с большой любовью. Автомобили прорисованы прилично, полигоны ниоткуда не лезут, в заднем стекле даже что-то отражается. Они настолько расписные, что толком их трудно разглядеть. Наверное, за рекламу, нарисованную на бортах, крыше и выхлопной трубе тоже стали деньги платить.

Чемпионат сводится к соревнованию с одним врагом — таймером. Впечатление такое, как будто за рулем других машин сидят благообразные старушки сбежавшие, из дома престарелых.

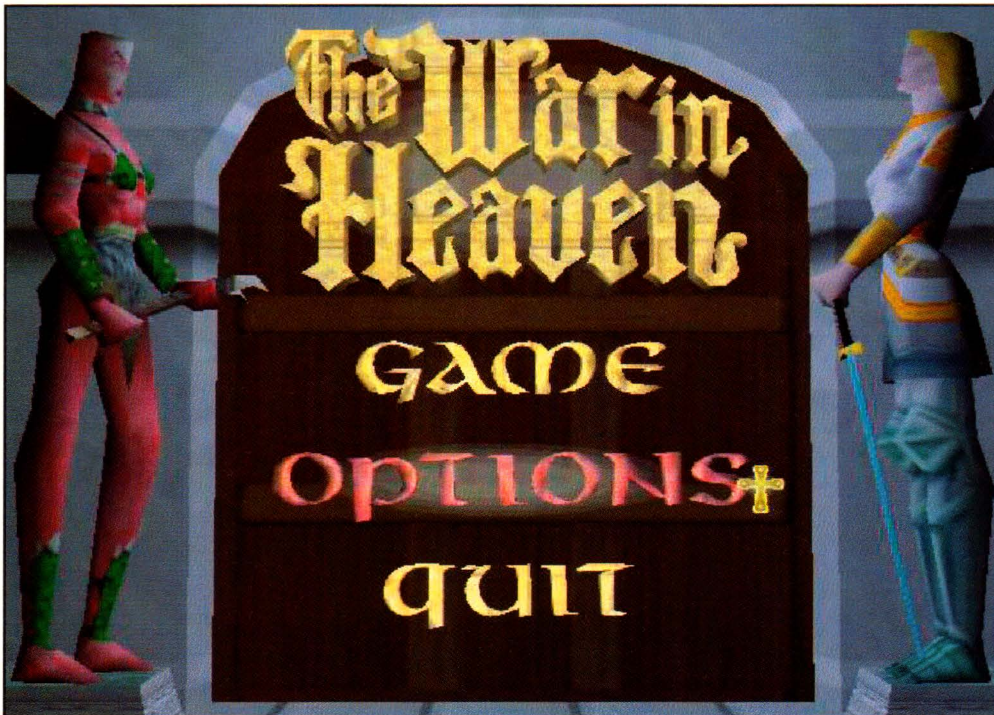
О звуке особенно говорить нечего. Музыка в игре есть. Консольная такая музыка, для телевизионного динамика с оркестром. Несколько треков, выбираете по вкусу от попсы голимой до хардового драйва. Есть там, знаете, один трек.... Одним словом, двигатель ревет, штурман подгоняет вас своими паническими воплями, стучит летящий из под колес гравий, со звуком все нормально. Там на коробке написано что-то про 3D-реальные шумы и все такое прочее, так что, наверное, счастливые обладатели супер-пупер-квадро-сюрраундов протащатся как удав по стекловате.

Сведем дебет с кредитом. Честно говоря, я не люблю приставки, но в данном случае играл не без удовольствия. Конечно, недостатки есть, их не может не быть в принципе. Однако определенный геймплей однозначно присутствует. Дополнительным жирным плюсом является также то, что игра идет на очень скромных машинах, не превращаясь в пошаговую автомобильную стратегию. Посоветовать эту игру можно тем, у кого тормозит NFS HS и не запускается Test Drive. Присутствует поддержка всяких рулей и джойстиков с обратной связью. Любителям понажимать на педали и получить от них сдачи есть, где развернуться.

Вроде все. Одним словом, нормальная игра, где-то хуже, где-то лучше своих собратьев. Поиграйте, присмотритесь.... Это мегахит, просто симпатичная игра. Некоторые любят именно такие. Особенно те, кому от 7 до 12. Так что вполне можно подарить сынишке или даже дочурке. Или любимому хомячку. Наверняка понравится. MG



Ритуальное поливание врага шампанским. Символизирует одновременно и признание заслуг, и пожелание скорейшей кончины. Исполняется впервые.



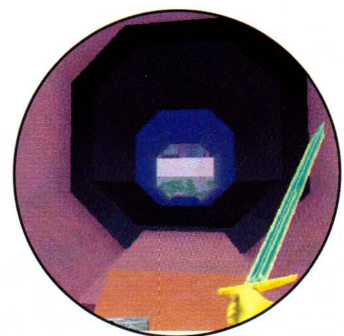


Гомолог

THE WAR IN HEAVEN

Божественная халтура

Приятно, когда люди стараются. Главное, что в большинстве случаев это хорошо видно и вызывает массу положительных эмоций у окружающих. Реже положительные эмоции бывают грубо омрачены выбранным предметом приложения старания. Но не менее важным фактом, определяющим конечный результат, является и уровень профессионализма тех, кто берется за дело, а также тех, кто контролирует **процесс создания**.



Паспорт

The War in Heaven

Жанр: 3D-action
Разработчик: Eternal Warriors
Издатель: Eternal Warriors

URL http://www.eternalwarriors.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 200
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор

Конечно, глупо сомневаться, что разработчики из id не прилагали должного старания, верстая последнюю «альфу» QIII, но куда легче поверить, что удачность проекта (пускай и спорная) в большей степени обусловлена высоким уровнем профессионализма разработчиков, но не степенью их энтузиазма. Совсем другое дело «молодые» разработчики, не успевшие еще зарекомендовать себя на игровом рынке, и, как следствие, должного уровня этого самого профессионализма не имеющие. В данном случае единственный шанс зарекомендовать себя на игровом рынке — выпустить хорошую игру, что ввиду отсутствия упомянутого опыта довольно затруднительно. Но исключения все же встречаются, и тогда игровая общественность пристально наблюдает за рождением новой звезды.

Основная же масса игр, созданных новичками, проходит мимо нас незамеченными по причине отсутствия издателя. Эти игры, может, и заслуживают определенного внимания, но мы их попросту не видим. Случаи, когда такие игры находят своего издателя, довольно-таки редки. В данной статье мы рассмотрим одну из этих игр. Данная игра «второго эшелона», конечно, никогда не попадет в Internet Top 100, но вполне возможно, позволит разработчикам заработать некоторые средства для будущих проектов. Здесь, правда, кроется еще один подвох: купившие подобную игру

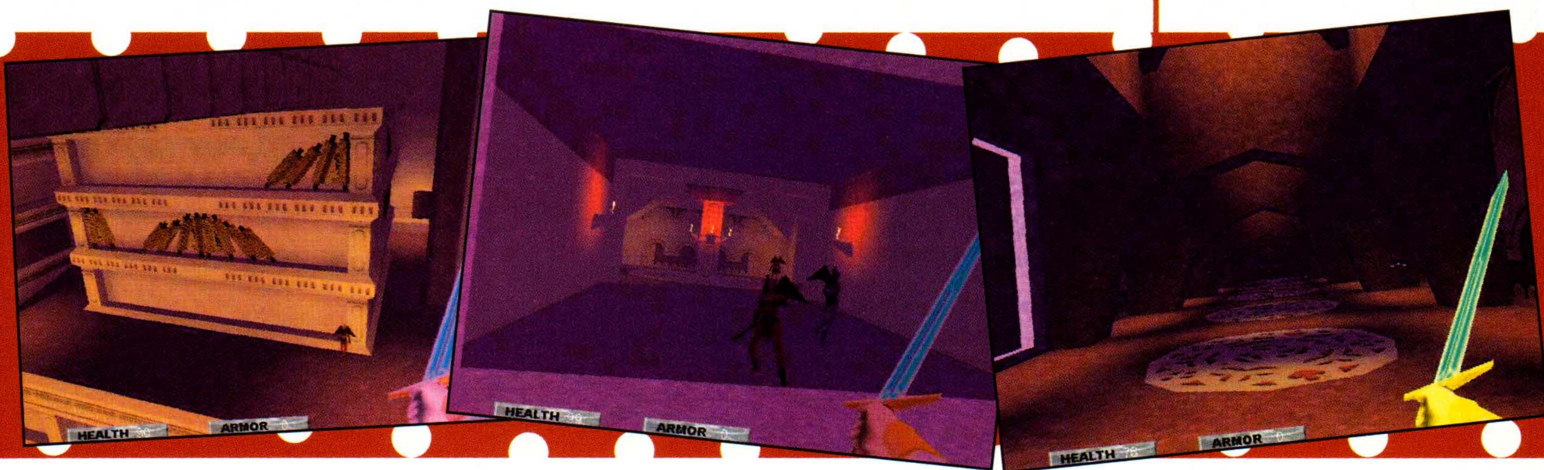
вряд ли доверятся данной компании в дальнейшем, даже если ее проекты будут классом выше. Но лес рубят — щепки летят…

Для начала обратимся к предыстории игры. Разработчики не мудрствовали лукаво и написали ее максимально стандартной для игр жанра 3D-action. Выглядит она так.

В далеком прошлом поссорились ад и рай и учинили кровопролитную войну. Правда, интересно!?

Теперь о самой игре. Как уже было сказано, игру делали новички на игровом полигоне, но оценивать мы ее будем с позиций классики жанра и с изначальной оговоркой, что играть в War in Heaven никто из наших читателей не будет. Не стоит портить себе настроение после удовольствия, полученного от прохождения Unreal и Half-Life.

Итак…



Две расы: назовем их условно «черти» и «ангелы». Как следствие два типа персонажей — демон и херувим. Для каждого из них предусмотрена небольшая предыстория, излагаемая в коротенькой вставке перед началом первого уровня. Голос «Володарского» за кадром остановить не дозволено, что раздражает, но концом света все же не является. Причины, по которым игра тормозит в момент трансляции, загадочны и не поддаются объяснению, но по «эскейпу» игра вылетает в главное меню и заставляет слушать нудный баритон с самого начала, поэтому терпим.

Изрядно пожонглировав винчестером (при 32 Мбайт игра грузится довольно долго), игра услужливо отправит вас на первый уровень. «Ангелам» тут особо не повезло, уровни для рая — хороший пример, как не надо делать 3d-action, поэтому с них и начнем.

Простирающийся перед вами плоский материк, во-первых, вселяет определенное уныние, во-вторых, в отдельных местах переходит в стремительные лестницы, по которым нужно перемещаться, переходя с одной «равнины» на другую. Все было бы отнюдь не так плохо, но, к сожалению, «плоскость» уровней — это лишь одна грань икосаэдра недостатков дизайна War in Heaven. Текстуры. С ними все предельно просто: однообразие расцветок, с одной стороны, и безграмотное наложение на поверхность, с другой. Если рай на самом деле выглядит так, то игра — лучший способ отвадить праведников от утренних молитв. Зато импрессионист будет в восторге: эксцессы цвета присутствуют во всей красе. По-

Текстуры. С ними все предельно просто: однообразие расцветок, с одной стороны, и безграмотное наложение на поверхность, с другой.

падание под нож разработчиков цветного освещения и прозрачности после удручающих текстур воспринимается уже как само собой разумеющееся.

Теперь что касается оппонентов. Их, увы, совсем немного — один экземпляр! Только не удивляйтесь, но в игре действительно встречается лишь один вид противников. Для рая это, разумеется, черти. Количество полигонов, которыми экипирован каждый монстр (гуманоид с крыльями), с одной стороны, достаточно велико — не Half-Life, конечно, где-то на уровне Quake; с другой — они (полигоны) составлены настолько бездарно, что оппоненты смотрятся, словно склеенные из спичечных коробков куклы. Двигаются они достаточно комично, но шустро, порой даже проворнее главного героя.

Алгоритм их поведения всегда один и тот же: бегут по кратчайшему пути к вам, невзирая на попадающие по дороге препятствия, где они успешно застревают, подставляя себя под обстрел одного из видов имеющегося у вас оружия. Но если оппонентов больше двух, то справиться с ними представляется не столь уж легкой задачей, по причине уже упомянутой скорости их передвижения. На первых этапах соперники не умеют пользоваться дистанционными видами вооружения и способны атаковать вас лишь холодным оружием, но наносимый им ущерб весьма ощутим: два-три



«Жизнь» для рая. Скажем по секрету, что для ада она выглядит точно так же, только цвет несколько иной — черный.



Одна из немногих местных достопримечательностей. Любуйтесь, пока есть возможность: скоро вновь засунут в подземелье.

жимся по основным отличиям. Несмотря на то, что дизайн уровней столь же неприхотливый — даже лестниц поменьше, текстуры выполнены не в пример лучше. Сочные цвета сочетаются с вполне приемлемым разнообразием, вот только вода выполнена из рук вон плохо: совершенно не прозрачна и почему-то имеет коричневый оттенок. Значительно лучше выполнена лава, но и она не заслуживает внимания, лучше осторожно прошествовать мимо, не замечая этого безобразия. Главное же, что появилось, — это скульптуры, которых в рае замечено не было. Большие, угловатые, страшные ввиду своей нелепости, они совершенно не вписываются в обстановку уровня, но внушают невольное уважение своими габаритами. Между ногами гигантских каменных полужаб-полудраконов можно прятаться от нападения оравы монстров или, наоборот, заманивать их туда: ангелочки (которые выступают в роли монстров) благополучно запутываются в хитросплетении конечностей и беспомощно топчутся на месте. Оружие ада отличается от оружия рая только графическим исполнением, но по сути, это все те же варианты гвоздей и меча (реинкарнированного в двухкрючковый жезл).

Придется использовать оружие, бьющее на дальние дистанции, например гвозди, которыми можно кидаться.

Вот собственно и все отличия. Да и о самой игре больше сказать нечего. Разве что про звук и музыку упомянуть, но тут дела обстоят совсем плохо, поэтому даже говорить не будем. Что же касается окончательного вывода, то он был сделан еще в самом начале статьи: ни в коем случае не играть и даже не смотреть. Воспринимайте статью как предостережение к опрометчивым действиям. Не более того. MG





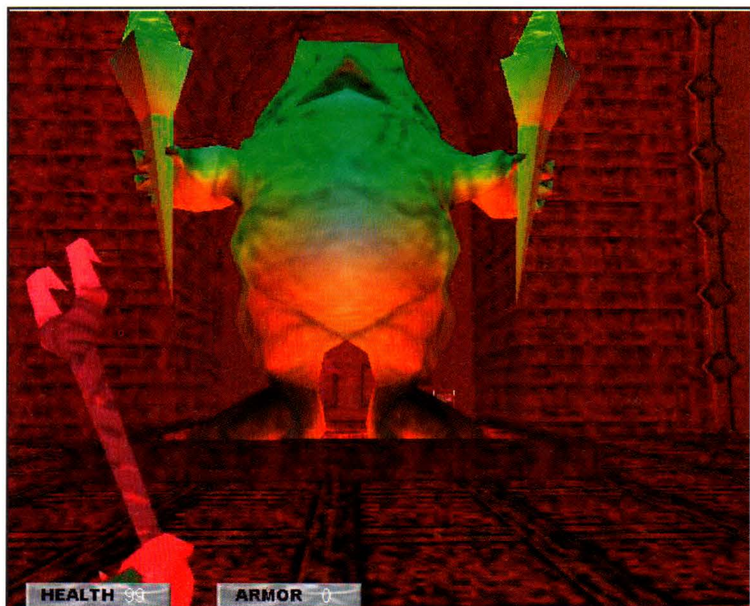


удара и никакие аптечки не помогут. А вот вам использование холодного оружия строго противопоказано: монстры владеют им намного лучше вас, и шансов на победу практически никаких. Поэтому придется использовать оружие, бьющее на дальние дистанции, например странного вида гвозди, которыми можно кидать в противника. Убойная сила у них послабее, чем у меча, но зато можно не подпускать противника вплотную.

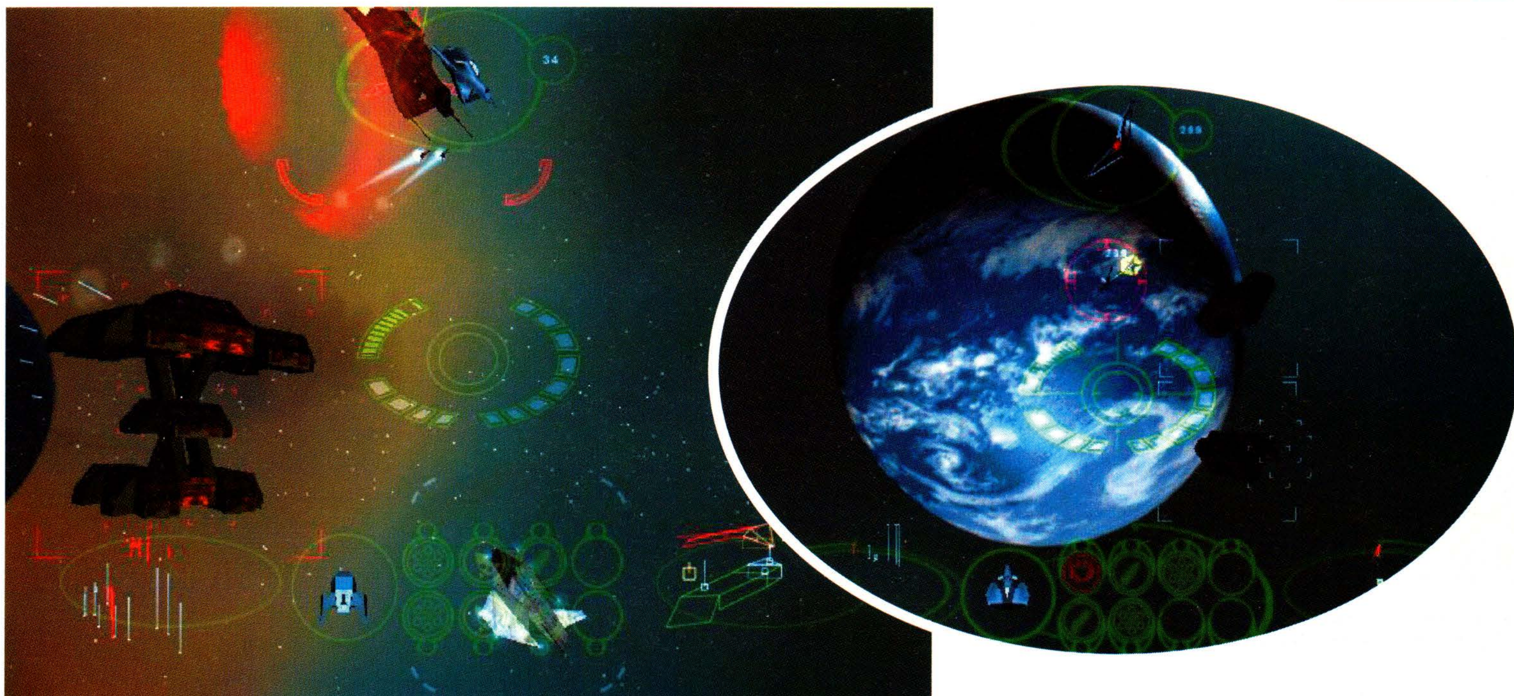
Если продолжить разговор об оппозиции, то следует отметить, что текстурки на модели монстров наложены достаточно грамотно, хотя сами по себе довольно убоги. Не менее жутко выглядит и реализация смерти оппонента. Столбик спрайтового пламени, и «черт» отправляется в свою преисподнюю.

Аду повезло больше. Очевидно, все силы разработчиков ушли на создание именно этих уровней, и на рай просто не хватило времени. Так что если уж и играть, то только за ад. Вкратце пробе-

Оружие ада отличается от оружия рая только графическим исполнением, но, по сути, это все те же варианты гвоздей и меча.



Апофеоз ада. Приблизительно такими статуями забиты все «темные» уровни.



Алексей Кравчун

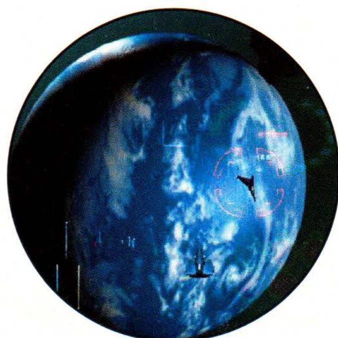
PHOENIX

Почти он

Паспорт

Phoenix
Жанр: космический симулятор
Разработчик: Team 17
Издатель: Team 17
URL http://www.team17.com
Системные требования:
Процессор: Pentium 200
RAM: 64 Мбайт
3D-ускоритель

Новоприбывший из-за бугра убийца времени. В меру достойный, но достаточно красивый, чтобы вы поверили... фокус удался, игра получилась, и отступать больше некуда. «Однако кольчатые выходят в **открытый космос**!» — заметил доктор. Жаль, я не сведущ в биологии так, как он, но и я уловил суть: Worms были хороши вне зависимости от цифры в паспорте. Увидеть на очередной коробке не 3D-червя, а сомнительные звездные сплетения было откровением. Team 17 меняют имидж, мы — выходим на просторы вселенной вместе с ними.



Год очень далекий. In the galaxy...
По сводкам дня, которые вы можете видеть на видеофонах, офицер космической полиции Beck за прошедший квартал обезвредил пятнадцать капсул с останками неопознанного происхождения. Будьте любезны, передайте мне шоколадку.

Спасибо. Продолжаем. Количество выловленных скафандров перевалило за сотню, по неподтвержденным данным в скафандрах находились люди. Официальные источники сообщают, что за истекший год Бек является лучшим шерифом в нашем небольшом уголке космоса. Поздравляем вас, товарищ Бек!



Отведенная играющему роль господина Beck'а обрекает его на завязку — череду бессвязных миссий, в каждой из которых офицеру предстоит выполнить задание, отличие которого

Противники испытывают определенные проблемы с габаритами: исполинов из FS вам повидать не придется, все ограничиваются весьма скромными размерами.

в неординарности. Товарищи, нас хотят купить! Черт, они же сделают это! Миссия номер один: спасение утонувшего в глубинах космоса борца за свободу нации, сборщика астероидов на нужды государства. Чудо! Он просто висит. Надо только подлететь и спасти. Неумело приклеенные башни сносит напрочь,

игре. На одной из миссий прилетел инопланетный корабль. Раньше таких не попадалось. Том только успел крикнуть, что у него отказали системы управления... А ведь я сам оставил его

у ближайшего маяка, чтобы подобрать на обратной дороге. Черт, от него даже пепла не осталось. А ведь казалось, что можно успеть; только на пятом сейве понял, что нельзя. Подлые Namoul. Какому идиоту понадобилось убивать их посла, ведь до этого взаимоотношения между землянами и их расой



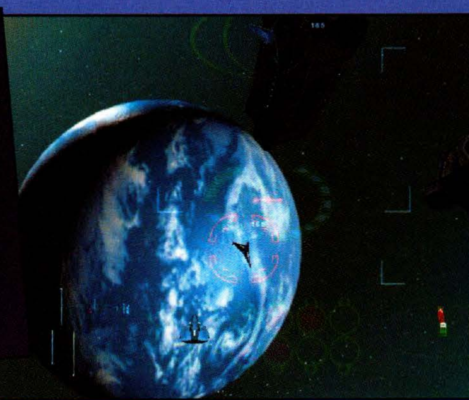
А вот планеты действительно круглые, это радует, это не может не радовать.

А между миссиями красивые вставки диалогов с командующим, товарищами по оружию, с Сарой... Гм, почему

Спасения товарища космонавта: неординарность первой миссии налицо.







оставшиеся мерно раскачиваются на ветру.

Том — друг Бека. Спасибо тебе, Том. Спасибо за то, что ты просто есть, за то, что у тебя есть Сара, за то, что Сара — дочь шефа, и что если ты, Том, наконец, предложишь ей свое сердце, нас с тобой, возможно, продвинут по службе. Старый ты негодяй! Работать в паре с тобой одно удовольствие, но зачем, скажи на милость, я буду делиться с тобой своими, кровно заработанными?

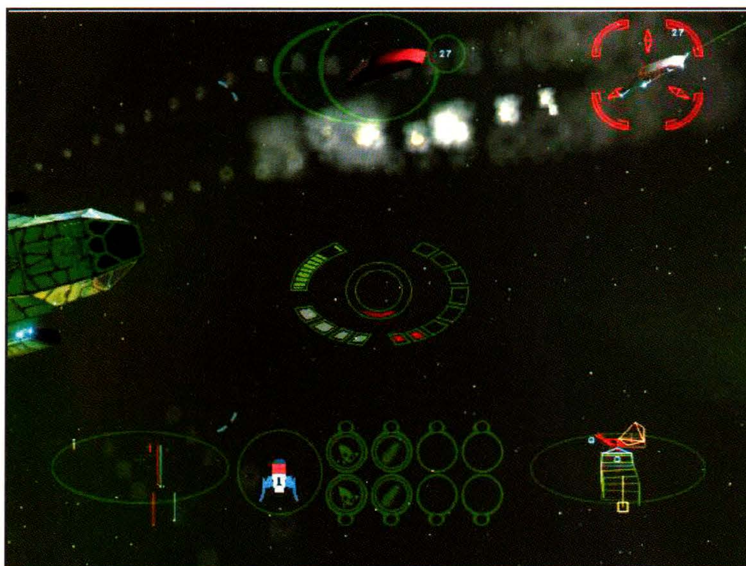
Общение с лучшим другом ненавязчиво вплетено в игровой сюжет, проникновенно являясь играющему в промежутке между миссиями. Через два-три эпизода игра вливается в мозжечок, подобно мексиканскому сериалу: смотреть — тошно, думать — тошно, а избавиться — страшно. Это, как наркотик, на котором уже сидишь. Кто их просил уделять завязке столько внимания. Ну кто!? Но хороша, чертовка. Действительно хороша.

Они кинули нас. Они сыграли на наших чувствах к ним и к их

были на уровне нейтралитета. Теперь — война.

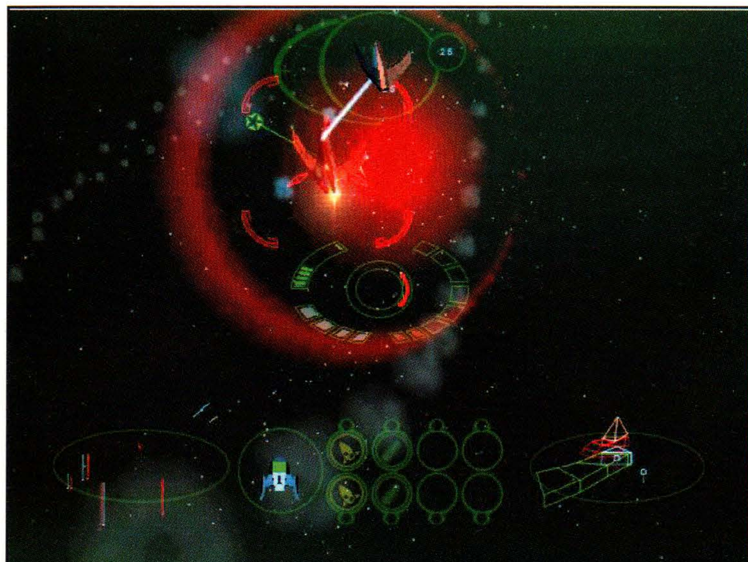
Бек волею судеб оказывается втянут в перипетии военной кампании: боевые задания, патрульные вылеты, шпионская работа и все та же бытовая рутина простого полицейского.

Дымный «шлейф» пущенной ракеты все же несколько обескураживает: нет, это не FS.



такого не было в Free Space? Что бы это была за игра! Но стоит ли сетовать, когда и Phoenix вполне хорош. Миссии действительно разнообразны, но главное, предугадать заранее, куда повернется сюжет каждого отдельного задания, практически невозможно: обещают, что будет два крейсера и пять бомбардировщиков, а прилетает нечто маленькое в количестве семь и выносит всех «наших» за две минуты. И никакая командная система, позаимствованная из того же FS, не помогает, приходится срочно восстанавливать заветный сейв и перевооружаться самому, благо есть из чего выбрать.

Оружия вполне хватает. «Дизруптора», правда, нет, но все равно все средства уничтожения делятся на два класса: повреждающее броню и напрочь срубающее обшивку — бронебойное. Палить первым по кораблю с выключенными лазерными щитами бесполезно, равно как и пытаться расстрелять самую дохлую защиту из первого



Обратите внимание на систему слежения за целью: ну чем не «Фриспейс». Хотя нет, все-таки не он. Может быть что-то похожее, но не оно… Недотягивает, знаете ли.

класса вооружения. Вот и приходится постоянно менять манеру боя, когда противнику в самый разгар сражения вздумается вдруг включить кормовой щит или, наоборот, вырубить генератор, питающий носовой блок защиты. Но так поступают только мелкие истребители, более же крупные корабли (начиная с фрегатов) изначально существуют с включенными щитами, и до тех пор, пока они не будут полностью выведены из строя, об уничтожении самого корабля не может быть и речи.

Подстава номер два — запас патронов (и энергия к лазерам) бесконечны. Основное отличие в оружии — время перезарядки; искренняя ненависть к агрегату тяжелой плазмы, перезаряжающемуся до полуминуты, с самого начала игры. Трогательная любовь к моментально перезаряжающимся ракетам класса «дуло—открытый космос». Система наведения на цель и слежения за последней позаимствованы у родоначальников жанра, единственное, что хотелось бы отметить, — симпатичный, но практически бесполезный указатель углового расстояния до цели (удачно реализован в FS-2) отсутствует. А ведь нам казалось, что теперь это будет в норме вещей. Хорошо, что мы ошибались.

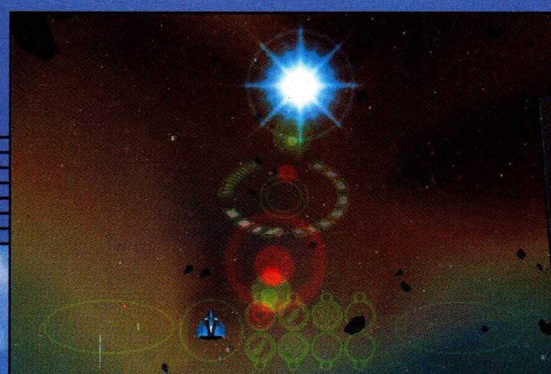
Противники испытывают определенные проблемы с габаритами: исполинов из FS вам повидать не придется, все ограничиваются весьма скромными размерами (где-то на уровне фрегата из FS). С AI все еще проще: с одной стороны, таланта «тимовцев 17» откровенно не хватило, чтобы добраться до корифеев жанра, но то, что они сделали, заслуживает уважения. С другой — оценивать что-либо по количеству таланта производителей, а не по качеству натурпродукта было бы непростительной роскошью. В итоге ставим искусственному интеллекту твердозаслуженную троечку и удаляемся по делам. Обсуждать звук и музыку, которые…

…Удались. Звук — на пять, музыка — на четыре с плюсом. Собственно, практически весь второй компакт игры отведен под саундтреки, которые достойны того, чтобы их слушали в отрыве от производства, но не чаще одного раза после еды в выходные и по праздникам. Это не Боуи, но похоже и не выглядит пародией. За это и спасибо.

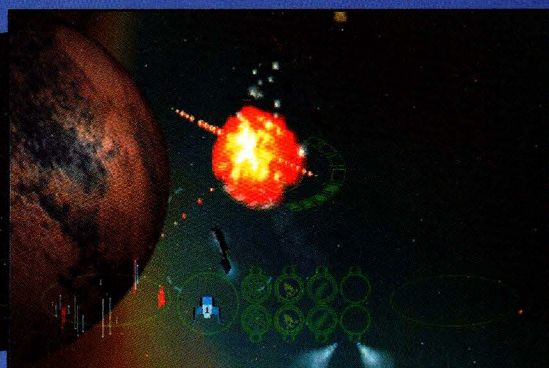
Срочно всплываем на поверхность из «космических глубин». Выводы. Разработчики сделали основную ставку на геймплей и не прогадали: игра — суть одно целое. Качественный экземпляр, хотя и не раритет. Переплюнув хваленое разнообразие миссий FS, «Феникс» крепко завяз в графике, которая, собственно, и не позволяет ему выбиться в лидеры. Но… Никаких «но», лоцман. Лево руля, так держать и бегом в трюм играть в Phoenix до следующей вахты. Мускулы подождут: перед нами космос, сынок. Ч-черт, какая тварь додумалась кинуть топор под компас… MG

Предугадать

заранее, куда повернется сюжет каждого отдельного задания, практически невозможно: обещают, что будет два крейсера и пять бомбардировщиков, а прилетает нечто маленькое в количестве семь и выносит всех «наших».









Последний оплот защиты сломлен, последняя ракета достигла цели. Теперь все будет плохо и неинтересно, так как гибель в открытом космосе — самая противная гибель из всех гибелей



NBA 2000 BASKETBALL

Попов Антон ака Diesel

Размер имеет значение

Хочу задать вам вопрос: вы давно в спортзале были? Нет, не в рамках уроков физкультуры, с увлекательным процессом наматывания километража по кругу, а с конкретной целью? Не припоминаете? Ну, оно и понятно, не до того, человечество надо спасать от всякого эдакого, а если не спасать, то все эдакое все равно мочить из чего-нибудь помногоствольнее, что времени отнимает не меньше. Так можно незаметно синдром Чип&Дейла заработать. А вот чтобы этого не случилось, время от времени надо переключаться на что-нибудь **спортивно-оздоровительное**. Футбол, баскетбол, перетягивание каната (CPU 600Mhz vs. User. Final Combat — для разработчиков) — если в реальной жизни не судьба, то спортивные симуляторы именно то, что вам нужно для поддержания (хотя бы морально) спортивной формы.

Паспорт

NBA 2000 Basketball
Жанр: спортивный симулятор
Разработчик: Fox Sports
Издатель: Radical Entertainment
URL http://www.foxinteractive.com

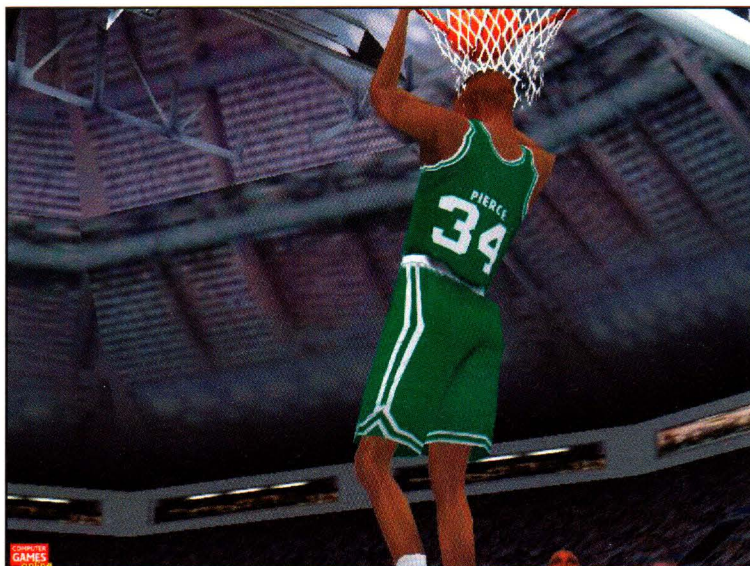
Системные требования:
Процессор: Pentium 200
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

Я верю — я могу летать!

Вот с баскетбола мы и начнем знакомство с огромным миром виртуального спорта, спортивные вы мои, и не надо хвататься за живот, изображать острую дыхательную недостаточность и тому подобные немощи. Одно только впечатление от intro должно пробудить в вас дремлющий дух спортсмена баскетболиста. Поверьте, сделать красивым дриблингом, например, Скотти Пипена, затем, распасовав мяч перед зоной и воспользовавшись заслоном, забить пафосный «кол» (кол — мяч, забитый в корзину с двух рук или с одной руки сверху при непосредственном контакте рук и корзины. — *Прим. авт.*) (зато слово «дриблинг» знают все! — *Прим. отв. ред.*) в сетку Chicago Bulls не менее круто, чем учинить залп из рокетлаунчера.

Итак, мои маленькие любители спорта, разрешите мне представить вам полную спортивного пафоса, физического здоровья и просто красивую игру — NBA 2000 Basketball. Разработчики из Fox Sports вовсю расстарались, что бы их детище было достойным, и чуть позже вы, надеюсь, это оцените.

Начнем, я думаю, с игрового меню, так как оно заслуживает внимания не только как банальный



Такой зеленый и красивый парень, а висит на тоненькой сеточке. Упасть страшно, а висеть — еще страшнее.

набор опций, а скорее как полное (ну почти) собрание информации о командах и игроках в НБА на настоящий момент. Плюс немереное количество игровых режимов, всяческих возможностей по манипуляциям с командой и над каждым игроком в отдельности. В общем сейчас я вам все объясню, покажу и расскажу.

Choose Teams — выбираем команду, пжалста, любой каприз, все команды НБА к вашим услугам и бессрочному пользованию. Если есть желание, у всех команд имеются история и послужной список, поинтересуйтесь, рекомендую. Далее обширный Game Type, рассчитанный для разных по степени спортивной подготовки геймеров, для нас то бишь. Practice — для желторотиков, которые не знают, с какой стороны юзать мяч. Для такого случая предусмотрена баскетбольная площадка типичного американского двора, где в гордом одиночестве можно спокойно разобраться с управлением, артобстрел из трех очковых бросков и фолы здесь жизнь не усложняют. В Game Settings перед началом игры для взрослых дядек, помимо настроек display, sound и т. д., надо выбрать между arcade (попроще и к игроку лояльнее) и simulation (более реалистичный и соответствующий правилам баскетбола вариант), ну и уровни сложности естественно — Rookie, Pro и All-star для искушенных.









New Season — настоящий игровой процесс (насколько он может быть настоящим в рамках игры), здесь по умолчанию стоит режим симуляции, но и не возбраняется переключить его на аркаду в случае, если очень хочется, а боязно. Одной игрой с одним соперником вы не отделаетесь, так как игровая схема данного режима такова: 12; 28; 56; 82 встреч (игр) в сезон, выбирайте, сколько игр вам отыграть, не меньше 12 и не больше 82 (хотя куда уж больше?). Думаете это все? Неправильно думаете, еще надо с дивизионом определиться, это типа территориального клана, Атлантический дивизион или парни из Центрального кла... простите, дивизиона, а может быть, вы предпочитаете division Midwest? Выбор за вами.

New Playoff — как ныне выражаются в определенных кругах, «чиста для крутых пацанов». Миндальничать здесь не будут: проиграл встречу — до свидания, расти большой. Схема встреч сложнее, чем в Season, и, чтобы с ней до конца разобраться, надо отыграть в Playoff не один раз, что достаточно проблематично. Раскладывать по полочкам всю специфику не буду сознательно — впечатление не то

Управление подопечными абсолютно не заморачивает, пользоваться легко и приятно, основные приемы и игровые фишки забиты на четыре клавиши.

будет, да и вообще проверку на суперпуперность нужно проходить самостоятельно. Скажу лишь, что встречи происходят по предлагаемой таблице: 1-1-1-1; 1-3-3-3; 3-5-5-5; и 5-7-7-7. То есть вам предлагается отыграть минимум одну серию из четырех встреч, максимум полный плейофф (full play off) со схемой встреч 5-7-7-7. Вместо дивизионов конференции: восточная и западная. AI соперника агрессивен, умен и подозрительно точен — соотношение попаданий из трехочковой зоны вашей команды и команды CPU примерно 1: 5 в пользу компа

Вот собственно поэтому он и висит. Видите двух негров внизу? Это они его сдернуть хотят, и страшно подумать, что будет, если у них это получится... Наверное, закусают до смерти.





Игроки

бегают, прыгают, бросают мяч и падают не только в соответствии с законами физики и физиологических особенностей человека, а с баскетбольным артистизмом профи.

А этот героический товарищ сейчас как забросит мяч в корзину! И никто ему помешать не сможет, даже если очень захочет. Но никто и не захочет, потому как все повязаны одной веревочкой.

(мошенничает, естественно, а что делать?) и плакать вам по поводу отнятого мячика придется гораздо чаще, чем в вышеописанных категориях. Вот так вот, жестко, но тем не менее того самого пресловутого адреналина добавляет в избыточном количестве.

Rosters к игровому процессу прямого отношения не имеет, но содержит в себе кучу всего такого, что можно задействовать для ощущения себя не только рядовым игроком, но и играющим тренером. Например, возможность обмена игроками. Создание стартовой пятерки по вашему усмотрению, то есть кому первому выходить, а кому в запасе отдохнуть. Прикольная, но по сути не влияющая на ход игры ныне модная для спортивных симуляторов фича — создание игрока (great player). Здесь творческая мысль разработчиков развернулась: в ваших силах создать команду по образу и подобию, начиная от выбора расы, заканчивая размером скул, подбородка, носа, общего телосложения и прочего — если перечислять подробно, места под скрины не останется.

В общем-то, что main menu более чем внушительно и за одну минуту с ним просто не разберешься, вы уже, надеюсь, поняли, и поэтому предлагаю перейти непосредственно к игре.









Внутри ощущения

Аншлаг на стадионе, шум трибун, свет софитов и лазерное шоу с изображением лого команды, на стадионе которой вы выходите. Поименное представление спортсменов и вступительная речь комментатора. Кра-со-та! Создается прямо «ощутимое» впечатление спортивного праздника, как любит говорить дедушка отечественного баскетбола — Гомельский. Команды выстраиваются вокруг центра игрового поля, прыгают вверх за мячом нехилого роста центры (центр — самый высокий игрок в команде, в задачу которого входит борьба за мяч под щитом, подбор, диспетчерские функции. — *Прим. авт.*), и полный вперед, к значку ГТО.



Управление подопечными абсолютно не заморачивает, пользоваться легко и приятно, основные приемы и игровые фишки забиты на четыре клавиши: block-shot, пас, бросок, бег, дриблинг, все, что нужно, для угнетения хорошего настроения у противника. Путем комбинирования кнопок создаются те самые выкрутасы, ради которых тренируются годами, на которые смотрит армия поклонников и за которые платят приличные деньги. В нашем же случае годы тренировок можно опустить, двадцати минут practice вполне достаточно для того, чтобы освоиться, а остальное придет по ходу игры. Правда, замечу, что при наличии геймпада (не руль!) жить становится попроще.

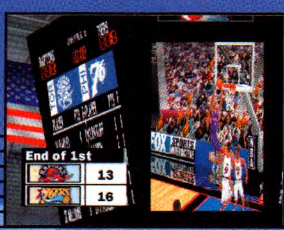
Про телодвижения и перемещение игроков скажу, что все довольно хорошо реализовано, ну, понятное дело, motion capture сегодня никого не удивишь, а все равно хорошо. Хорошо, что игроки бегают, прыгают, бросают мяч и падают не только в соответствии с законами физики и физиологических особенностей человека, а с баскетбольным артистизмом профи. Приятно, что персонажи «живут», когда их руки не заняты мячом и красный кружок под ногами не заставляет никуда бежать, если некоторые из игроков и будут стоять столбом при атаке или обороне кольца, то весьма одухотворенно. Анимация позволяет игрокам

вытирать пот со лба, потрясывать руками и ногами (вероятно, с целью расслабления оных), они отслеживают и полет, и перемещение мяча, в общем разве что репу не чешут. Во! Скажу сейчас, а то потом непременно забуду — обязательно надо отметить Replay, потому что навернули его разработчики не меньше чем Great player. Как я уже говорил, баскетбол — игра от отсутствия крутизны не страдающая, тем паче, если речь идет о NBA, там люди эту саму крутизну на завтрак кушают. Так вот, играете вы, например, в play-off, скажем, Raptors'ами супротив Los Angeles Lakers и рвут вас, как резиновую грелку. И тут вы, преисполненные спортивной злобы, разыгрываете, может быть, единственную за весь матч красивую распасовочку, проходите под кольцо и, снеся к чертовой бабушке защитника (так, что он еще и фол в защите получает),





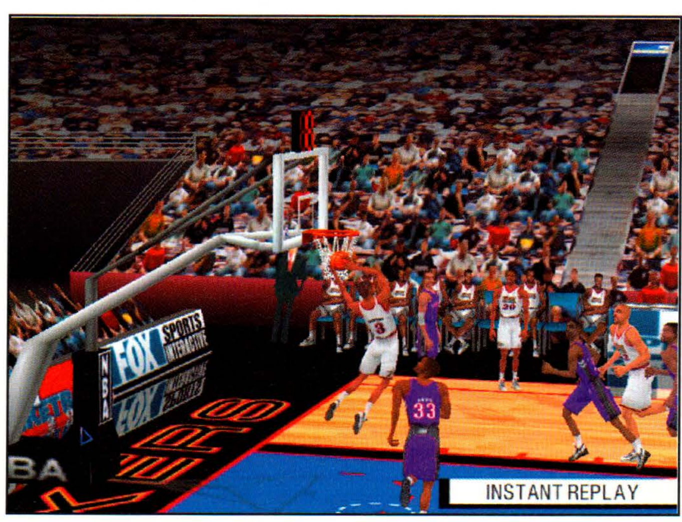






вонзаете со всего маху slam — dunk'ом (аналог «кола» в NBA) кожаный Spalding в корзину противника. А!? Понимаю, размечтался немного, но повторить сей момент захочется по-любому и не раз. Нет проблем! Replay в NBA2000 предоставит вам возможность заплыва в пафосе вольным стилем: восемь оригинальных видов камер с возможностью передвигать, приближать ракурс обзора, как вам заблагорассудится, и это не может не радовать. Про что я еще не сказал?

Ага, про звук. Звук тут представлен в нескольких вариантах: шум, речь, музыка и собственно звуки игры. Шум восторженной публики оценивать не будем, музыку, если вы не поклонник трип-хопа, лучше отключить, а вот комментарий Грега Папы (Greg Papa) и sound FX заслуживает положительной оценки. Звук объемен и сделан с учетом того, что действо происходит на немаленьких стадионах, где акустика специфическая. Комментарий же Грега добавляет как бы телевизионности (во как!) и помпезности происходящему.



Это наш выбор — ибо у нас нет выбора

Не буду ругаться, хоть и основания для этого неприятного занятия все же есть. Но не обвиняйте меня в предвзятости. Я сам, признаюсь добровольно. Да, мне нравится эта игра, и могу простить ей гораздо больше недостатков, чем есть на самом деле, но от вас я этого не требую и предоставляю право вынесения вердикта общественности. Поскольку оборотную сторону медали так или иначе осветить придется, а говорить гадости мне ой как нехотца, я изложу это дело в виде пожеланий разработчикам. Итак. Прекратить, наконец, подвешивать мяч над площадкой в начале матча и предоставить это судье. Что бы существование рефери не проявлялось одним свистком (как голос Левитана за кадром) при нарушении правил. Далее. Понимаю, что паштет из зрителей, намазанный ровным слоем на трибуны, — для нашего же блага, чтобы играть могли не в режиме слайд-шоу, но приподнять-то их с плоскости можно? Не надо их полигонами обвешивать, просто приподнять и ладненько. AI. То, что компьютер жульничает, если счет не в его пользу, сначала вроде подстегивает, не дает уйти в глухую оборону, но потом начинает бесить. Ну, спрашивается, для чего тут только что рвал всех и вся, если в определенный момент отрыв в очках по любому сократится, и преимущества как не бывало? Нехорошо. Не по-спортивному. Исправить надо, и баланс сил пусть из игрового преимущества складывается, а не потому что CPU проигрывать обломно. Ну и в заключение, яркое ослепительное спортивное шоу не будет по-настоящему ослепительным без... правильно, команды поддержки. MG

То, что компьютер жульничает, если счет не в его пользу, сначала вроде подстегивает, не дает уйти в глухую оборону, но потом начинает бесить.

МИЛИЦЕЙСКАЯ СКАЗКА

Никита БАБЕНКО



Все началось с того, что в убойный отдел МУРа приехали с визитом дружбы американские копы из Детройта. И привезли с собой в подарок компьютер, каковой по счастливой случайности удалось вовремя укрыть от недреманного ока Большого Милицейского Начальства.

Американцы вскоре уехали обратно в Детройт — опухшие от водки и все, как на подбор, в одинаковых ушанках для строя. А вот компьютер остался.

Нет, его, конечно, пытались умыкнуть, и не один раз, только московские опера тоже не пальцем деланы — капитан Сергачев быстро провел буржуйскую технику через АХО, угрюмый хозяйственник шлепнул сзади на корпус жестяную бирку с инвентарным номером, и компьютер на веки вечные поселился в кабинете № N убойного отдела. Заинвентаризованный и, соответственно, оприходованный. Поначалу сыскари пытались приспособить машину для сугубо служебных надобностей, ставили на нее базы-идентификаторы и прочий справочный софт, но вскоре, устав возиться с сырыми российскими программами, плюнули, махнули рукой и вернулись к привычным бумажкам и отвратительного качества черно-белым фотографиям. Так, поигрывали только время от времени капитан Сергачев в «Колор Лайнз» и «Тетрис», бывший вэвэшный подрывник, а ныне эксперт-взрывотехник Мусатов, разумеется, в «Сапера», а старлей Раздобудько раскладывал пасьянсы. Остальные не играли ни во что, не оставалось машинного времени. В конце концов, у кого в кабинете аппаратура — тот ее и танцует. В смысле, играет. А компьютер между тем был явно и недвусмысленно хорош собой и — видит Бог! — заслуживал иной участи. Второй «Пентиум» (дело было давно — и неправда) с 32-мя мегами оперативной памяти и двухгигабайтным винтом, мощной видеокарточкой, 18-дюймовым монитором, четырехскоростным сидюком, а также всякими приятными штучками вроде саундбластера, интерактивных встроенных колонок, родной микрософтовской мышки с родным же ковриком и эргономичной клавиатуры. Словом, чудо враждебной техники, особенно по тем временам. («Ух ты, пень какой мощный», — уважительно присвистнул лейтюх из отдела техобслуживания, устанавливавший и подключавший машину, за что сыскари его сразу же и дружно невзлюбили, не без оснований заподозрив в желании влиться в ряды алчных завистников, охочих до чужого имущества.) Казалось бы, ничто не предвещало беды, но тем не менее она приближалась с неумолимостью Немезиды. Первым предвестником ее,



> «...разумеется, никакого иммунитета к страшной болезни-игромании тоже не выработали к этому времени милицейские организмы...»

глашатаем воли богов из древнегреческой трагедии и Локи-Искусителем скандинавских саг, стал тот самый компьютерно-грамотный лейтенант. Солнечным февральским деньком он заскочил в убойный отдел по какой-то своей, сугубо технической, надобности, а потом, как бы между делом просунув голову в дверь кабинета № N, поинтересовался у его обитателей: «Мужики, а у вас на машине чего стоит?»

— Чего надо, то и стоит, — хмуро отозвался Сергачев, главный хранитель и ревнитель драгоценного «Пентиума» хотя бы по долгу своего материально-ответственного положения. — Много всякого разного.

— А игрушки есть какие-нибудь? — не унимался любопытный лейтюх.

— Мы здесь, братишка, не в игрушки играемся, — еще больше нахмурился Сергачев, — мы здесь мокруху раскрываем. Доступно?

— Да вы чего, мужики, просто спросить уже нельзя, — лейтюх надулся, — я так... поинтересоваться... Сейчас у нас по отделу одна игра ходит классная, «Дум» называется, пол-Москвы в нее уже играет. Я думал, если у вас ее еще нет — могу поставить, но раз такие расклады...

И технический лейтенант, состроив обиженную физиономию, попытался скрыться прочь.

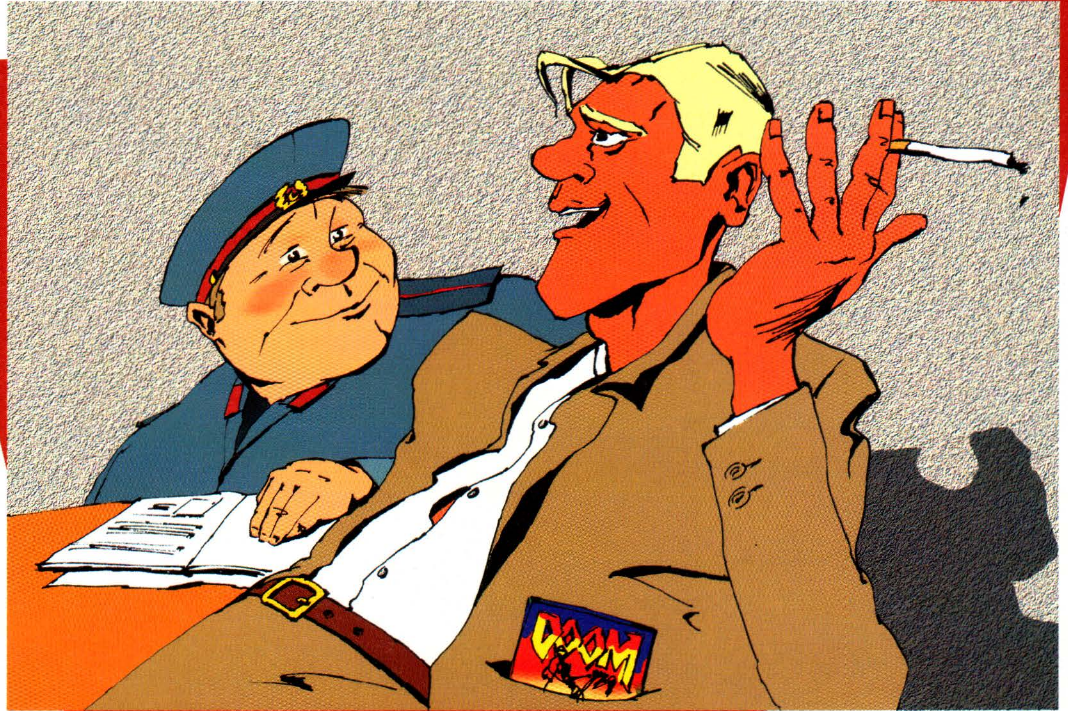
— Да подожди ты, не беги! Заходи, садись, — подключился к разговору падкий на халяву, а потому враз заинтересовавшийся Раздобудько. — Что за «Дум» такой? Для развития мозгов что ли? В нем много думать надо?

Лейтенант, тут же ощутивший себя возвращенным из изгнания лорд-канцлером небольшого королевства, не стал спешить с ответом. Он охотно развалился на стуле, закурил, и только выпустив в потолок толстую струю дыма, произнес с видом важным и довольным:

— Не фига в нем думать не надо. Ну, почти... «Дум» — это по-английски, значит рок, в смысле — судьба. Там, мужики, все круто! Чисто ходишь и мочишь всех не по-детски, по типу ОМОНа на выезде. Поставить? А то у меня и диск как раз с собой...

— Ну, если круто не по-детски, тогда ставь, — разрешил Сергачев. И выгнал из-за компьютера Мусатова, очень вовремя подорвавшегося на очередной мине.

(Для особо вдумчивых читателей поясняем: киберлейтенант, конечно же, сильно отстал от жизни. Пол-Москвы в это время давно уже играло в Кваку, но нет на свете людей, более далеких от разных там геймерских изысков, нежели охранники правопорядка. Какие познания о растленном игровом мире могут быть у служилого человека? И, разумеется, никакого иммунитета к страшной болезни-игромании тоже не выработали к этому времени милицейские организмы... Оттого и стряслось в МУРе событие, подобного которому никогда не случалось со штатскими геймерами, закаленными виртуальностью.)

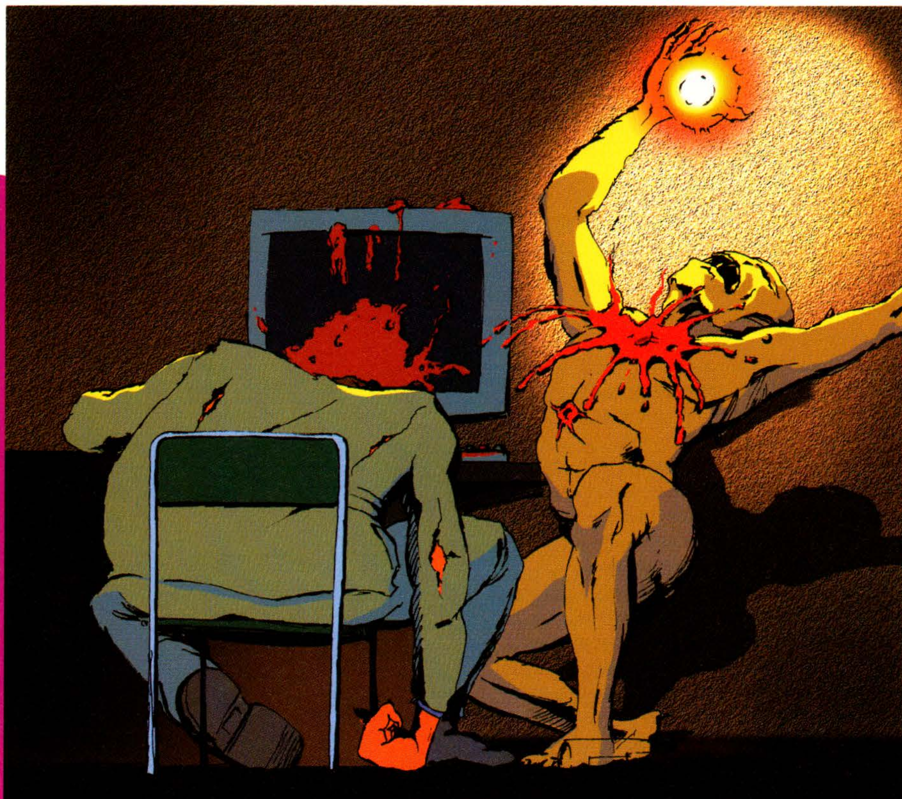


> «...при взятии Толяна Лысого из «ИксКом-банка» участвовавшие Сергачев и Раздобудько хором затребовали себе помповики КС-23, после чего, не спросясь, положили самого Толяна, четверых его охранников и с десяток секретарей-референтов».

...Надо ли говорить, что вся работа кабинета № N, включая даже составление месячного отчета для Большого Милицейского Начальства, на тот день была похерена целиком и полностью? Все трое обитателей комнаты плюс примкнувший к ним толстый майор Кокорин из кабинета № N+1, зашедший стрельнуть сигаретку, сгрудились за спиной шибко умного технолейтенанта и с напряженным восторгом наблюдали за уеcтвлением «уродцев»: «придурков» (они же «чехи отмороженные»), «огнеметчиков», «кабанчиков» и «черепушек». Необходимую рабочую терминологию, так с тех пор в кабинете № N и укоренившуюся, изобретал на ходу интеллектуально развитый майор Кокорин.

Слава Богу, обошлось без последствий — это цивильные боссы имеют гадкую привычку шляться в рабочее время по подведомственным офисам и ловить подчиненных за невинными компьютерными развлечениями, а Большое Милицейское Начальство слишком дорожит своими мягкими креслами, и потому предпочитает разбираться с сотрудниками на собственной территории. Так сказать, «на ковре». И даже кляуза о неполном служебном соответствии троицы из № N, написанная на следующий день все тем же многосторонним майором Кокориным, благополучно затерялась при прохождении по многочисленным инстанциям. К счастью или на беду — не нам судить. Хотя кто знает...

И жизнь в кабинете № N началась веселая и интересная. Нет, не подумайте — работа шла раз и навсегда заведенным чередом, преступления раскрывались (или не раскрывались — но все строго в пределах нормативов), отчеты и докладные составлялись обычным порядком. Опера — люди дисциплинированные, не то, что всякая шелупонь околокомпьютерная; служба государева, как никак. А вот задержаться на подольше, это всегда пожалуйста: две «Столичных» на троих, пара пачек крабовых палочек, банка частика в томате, подсоленные хлебцы, хорошо



«...внизу экрана привычный шотган персонажа сжимали грязные, серые, чешуйчатые когтистые лапы — игра шла от лица монстра!»

«Осведомленные-то люди знают, что такое ночь 30 апреля; Вальпургиева эта ночь, и не стоит в нее ввязываться со всякими потусторонне-виртуальными делами...»

сидим! Жены (у кого они были), конечно, пробовали возникать — но московское угро есть московское угро, и женам сыскарей пришлось заучивать непонятное «vae victis», что в переводе на русский означало: «Ша, кому сказал!».

Разве что на оперативные мероприятия обитателей кабинета № N теперь брать остерегались: при взятии Толяна Лысого из «Икс-Ком-банка» участвовавшие Сергачев и Раздобудько хором затребовали себе помповики КС–23, после чего, не спросясь, положили самого Толяна, четверых его охранников и с десяток секретарей-референтов, не догадавшихся вовремя смыться с места задержания. («Профессионалы, @%@^&*$(())))^&*%$$, хоть сейчас к себе забираю!» — восторженно кричал курировавший всю операцию зубр СОБРа). Слава Богу еще, что телевизионщиков поблизости не случилось, и скандал удалось замять достаточно быстро...

...За вечерне-ночным «Думом» прошел март, его сменил апрель, сыскари слаженно и в очередь освоили уровни с первого по шестой. А вот дальше в спаянной (и споенной) компании наметился раскол. Нет, с капитаном Сергачевым все было в полном порядке — он упорно и настойчиво пробивался все к новым и новым высотам: штурмовал седьмой уровень, уничтожая «уродцев» направо и налево, осваивал предписанные виды табельного оружия, изыскивал хитроумные потайные комнаты и отрабатывал телепортацию. Лицо его, и без того черт жестких, если не жестоких, приобрело законченную волевую твердость: закаменели желваки на скулах, от природы карие глаза сменили цвет на серо-стальной, посветлели и загустели волосы. Что, кстати, не осталось незамеченным Большим Милицейским Начальством: на день космонавтики капитан Сергачев в одночасье стал майором, неожиданно и внеочередно.

А вот у сокамерников его образовался некий тонкий душевный разлад.

— Что за бардак, — негодовал Раздобудько, — эти двое придурков с помпами маячат здесь, как дерьмо в проруби. Вот стали бы — один тут, а другой тут, у стеночки, видишь? Сектора обстрела перекрываются, второй выход из зала всегда под прицелом, а если кто нормальным путем зайдет, то ему зараз башка сносится.

— Ага, точно, — подхватывал Мусатов, — и эти... огнеметчики. Засекли тебя — меняй позицию, не засвечивайся! Так нет: встанут, как политрук Клочков у разъезда Дубосеково, типа «ни шагу назад», и ждут... А чего ждут? Пока к ним с тыла зайдут?

Капитан... пардон, майор Сергачев играл свежими желваками и всаживал пару гранат в очередного какодемона.

Дальше дела пошли еще хуже.

— Ну все, мужики, — говорил Раздобудько, разглядывая собственную физиономию в притащенное из дома карманное зеркальце, — хана. Пора в отпуск. Срочно. Гляньте, вся морда серая. А глаза красные. Уже пятый день как.

— А у меня волос растет. Рыжий. Никогда такого не было — татарская кровь, она не располагает, — жаловался Мусатов. — А тут как поперло, как поперло... Перед женой стыдно раздеваться, ей Богу, хоть вообще до хаты не появляйся.

— All hands call in, — вклинивался Сергачев. — Садись, минер, твоя очередь. Ten-four. — В последнее время в его речи все чаще стали проскакивать непонятные английские словечки...

Кульминация (или, выражаясь высоким музыкальным языком, кода) наступила в предпервомайскую ночь. (Осведомленные-то люди знают, что такое ночь 30 апреля; Вальпургиева эта ночь, и не стоит в нее ввязываться со всякими потусторонне-виртуальными делами; но, увы, *такие* дисциплины в программу милицейской подготовки не входят...) По обычаю крепко выпив и хорошо закусив вместе со всем остальным убойным отделом, троица из кабинета № N — нордический Сергачев, серый красноглазый Раздобудько и покрытый жестким рыжим мехом Мусатов — решила продолжить банкет у себя, за «Думом». Благо, дома никого из них по случаю праздника особенно и не ждали, горьким опытом наученные.

По тихому прихватили с общего стола стандартную пару «Столичной», набрали каких-то бутербродов, заперлись у себя, включили компьютер. Первым играл Серга-

чев, причем играл удачно: осилил наконец-таки седьмой уровень и вышел на восьмой почти что с полным здоровьем, при хорошей броне и комплекте амуниции. На радостях майор хлобыстнул полный стакан водки, а дальше... Дальше сработал кумулятивный эффект: доза и так была набрана немаленькая, а добавочные двести грамм отправили Сергачева прямиком в тяжелый получасовой нокдаун.
Придя в себя, майор почувствовал: что-то в родном кабинете не так. Прогнило что-то в королевстве Датском, одним словом. И даже запашок успело пустить. Он огляделся: Мусатов валялся в отключке за своим столом, а Раздобудько...
Не было в комнате никакого Раздобудько. За компьютером сидел серокожий коротко стриженый урод в обрывках парадной форменной одежды и мерзко подхихикивая, утробно похрюкивая и нечленораздельно бормоча, одной рукой гонял мышку, а другой быстро-быстро стучал по клавиатуре. Стук был странный — неприятно-костяной. Сергачев подошел поближе, взглянул на экран... По большому темному залу на третьем уровне бегало несколько фигурок в полной боевой выкладке космодесантника, а по ним со всех сторон лупили из дробовиков и пулялись огненными шарами кривляющиеся монстры. А внизу экрана привычный шотган персонажа сжимали грязные, серые, чешуйчатые когтистые лапы — игра шла от лица монстра! Управлял гадом экс-лейтенант экс-Раздобудько, умело и сладострастно отстреливавший героев штурма Фобоса.... И когти, порхавшие над клавой, ничем не отличались от заэкранных — сжимавших дробовик...
Сергачев постоял, посмотрел. Потом четко, едва ли не по-строевому, развернулся, быстрыми шагами подошел к оружейному сейфу, открыл его, вытащил табельный «Макаров». Передернул затвор, дослал патрон в патронник, вернулся к компьютеру и аккуратно застрелил в затылок сидевшее за ним существо...
...И еле успел увернуться от огненного шара, пущенного в него Мусатовым. Отскочил, ломая стулья в другой конец кабинета, выстрелил два раза навскидку, один раз попал. Мусатов гортанно зарычал и поднял лапу во второй раз, готовясь пустить следующий файербол. Но Сергачев успел раньше — третья пуля снесла новоиспеченному «огнеметчику» полчерепа, забрызгав красно-серыми мозгами стены и столы.
Майор перевел дух. В комнате кисло пахло сгоревшим кордитом, сквозь тлеющие шторы светила полная луна, дробясь в толстом матовом стекле на множество маленьких прямоугольничков. Неспокойно было в большом доме на Петровке, нечисто. Кто-то с грохотом топал по коридору, откуда-то из-за стены доносилось мерное сладострастное похрюкивание — и вдруг, перекрывая все остальные звуки, с верхних этажей донесся чудовищной силы и злобы звериный рев...
«All right, f*#%ers, here I come», — мрачно думал майор космодесанта Sergacheff, перезаряжая ПМ и распихивая по карманам запасные обоймы. «Welcome to Hell», — сопел он, натягивая легкий бронежилет. «Marines don't die, they just go to Heaven to regroup», — вспоминал он, заглатывая сгребенные в кучу таблетки из походной аптечки и запивая их последним глотком «Столичной». Наконец, полностью экипированный и вооруженный, если о чем и сожалеющий, так это о недостаточности огневой мощи, Sergacheff встал перед дверным проемом в стойку Вивера — так, как учили их всех в Форт-Левенворте, — подумал: «God save us!» — и пинком снес дверь с петель. Пробегавшую мимо боевую свинью в прапорщицких погонах он прикончил с одного выстрела...
...К четырем тридцати утра над зданием МУРа взвился голубой ООН'овский флаг. Самым сложным делом оказался бой с боссом уровня — многоголовым Большим Милицейским Начальством, стрелявшим с двух рук из автоматических гранатометов «Пламя» и удивительно метко плевавшимся ядовитой слюной. Но Sergacheff, к тому времени тоже экипированный по полной программе, все же сумел загасить монстра тремя прямыми попаданиями баротермических снарядов «Шмель».
Закинув на плечо еще не остывший ПК со свисающей из приемника патронной лентой, майор космодесанта стоял на МУР'овской крыше. Карманы его обгоревшего комбинезона топорщились от стимпаков, из-за спины торчала труба пехотного гранатомета, с левого боку болталась короткоствольная «Гроза» с подствольником, а под тяжелым кевларово-титановым бронежилетом грел сердце старый верный ПМ. Майор — слегка подуставший, но в остальном вполне здоровый — смотрел на некогда родной город, и в рассветном небе над ним огненными буквами витала надпись: «Загрузка уровня 2. Страсти на Страстном или Долгая Дорога в Мэрию. Спаси и Сохрани»...
...Говорят, что увлекательный три-дэ-экшн «Менты. Битва за Кремль» не так давно ушел в золото. Так что ждите релиза, дорогие мои. И хорошенько запомните, что бывает от чрезмерного употребления водки в ходе напряженного игрового процесса. А также от употребления иных крепких горячительных напитков. Пейте уж лучше пиво — оно вкусно и на цвет красиво.
P.S. А еще я слышал, что недавно на Лубянку завезли партию «селеронов» последней модели... MG

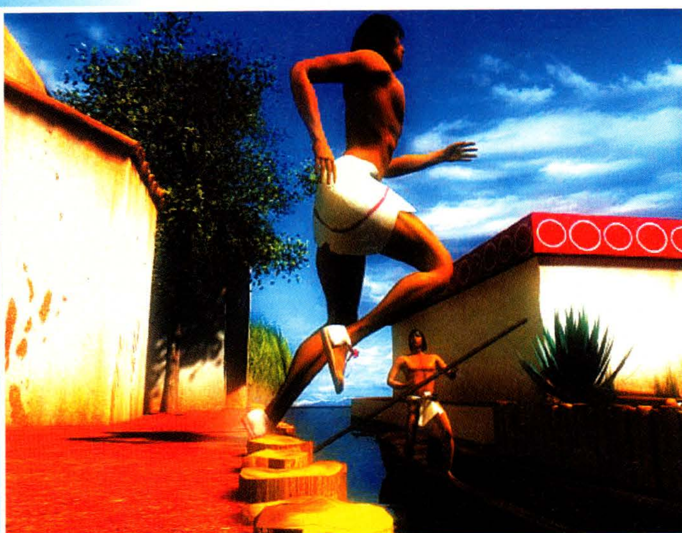


«Закинув на плечо еще не остывший ПК со свисающей из приемника патронной лентой, майор космодесанта стоял на МУР'овской крыше».

Не люблю я зиму — холодно, мерзко и скользко. Захочешь из дому по делам выйти, так полчаса на одевание уходит — шапка меховая, шарф с варежками, валенки с лыжами, кошмар, одним словом. И из-за такого количества одежды проблем возникает масса, и все равно, как ни старайся, обязательно чего-нибудь да замерзнет. То ли дело персонажи в играх — у них проблем с этим вопросом не возникает, им в любое время года завсегда везде и тепло и сухо. Завидую, чес-слово: ни тебе поз роденовского мыслителя перед гардеробом, ни судорожных корч от холода или изнывания от жары. А главное, никакого скулежа по поводу немодных шмоток и неподходящего фасона — во что одели, на том и спасибо. Разве что, подбирая одежку для выхода, нам задумываться не приходится о том, сколько выстрелов в упор она выдержит и сколько минут в кислоте продержится, а сколько монстров завалить, чтобы до нее добраться? В этом смысле сия атрибутика в большинстве случаев не только эстетическое и температуро-сберегающее значение имеет, а прямо-таки жизненно-важно-необходимое для игрового народа, тут мы им сочувствуем и понимающе качаем головой. Вот по этому поводу я и предлагаю сегодня устроить... э-э-э... ну типа смотрины что ли, fashion in games, так сказать.

Doctor Diesel

Одежно-модельерный топ



Начнем наш обзор, я думаю, с жанров, где количество шмотья на герое так же критично, как размер ствола и магазина к нему: то есть с 3D-шутеров, бродилок, RPG и тому подобного, где, как я уже сказал, встречают по одежке и провожают, если мала кольчужка оказалась. Условия там жесткие, и требования к упаковке персонажа наистрожайшие: не нашел рубаху бронированную, проглядел жилет противоракетный — учись быстро бегать и еще быстрее прятаться. Далее мы обсудим остальные игрушки по убывающей, дойдя до жанров, где внешний вид — просто для того, чтобы красиво было и в обстановку вписывалось. Это я про квесты говорю, исключительно эстетическое предназначение, в общем. Ну-с, занавес, встречаем первых номинантов.

Броня, как много в этом звуке...

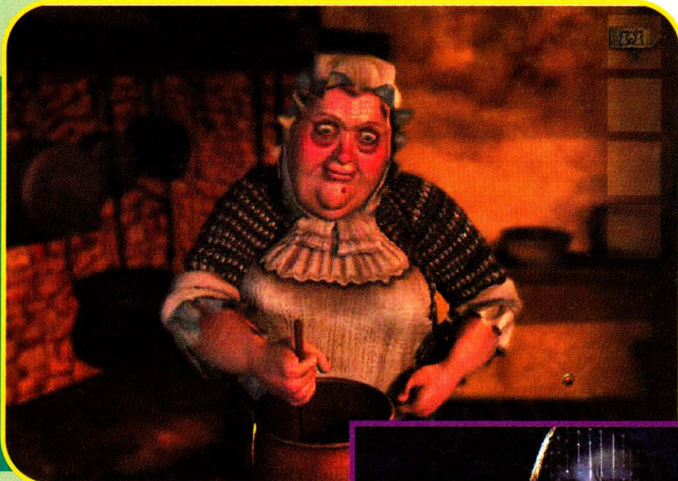
Незабываемое ощущение я, помнится, испытал на первых уровнях старой доброй эпохалки **Diablo**. Наверно, так же себя чувствует новорожденный — голенький, слабенький, а вокруг все злое и так и норовит попортить и без того скудный гардеробчик. Вот где я по-настоящему научился уважать амуницию наравне с оружием! С какой радостью (и злорадством типа «ща я вам...») я напяливал первую кожаную куртку из серии «премиум», прибавлявшую 10 пунктов к телосложению! А сколько нечисти порубать в капусту пришлось, сколько гроши копить, отказывая себе в лишней бутылочке красненького? Э-эх, да что там говорить, порой даже книжки непрочитанные загонять в полцены приходилось, чтобы обновку вожделенную прикупить. А что до внешнего вида, ну да, не шит золотом кафтан, видок прямо-таки скажу... были бы в то время панки — как своего бы приняли, однозначно. За красотой приходилось побегать, но она того стоила, сами знаете, кто уникальные вещицы примеривал, тот понимает, о чем я. Тут вам и красиво, и душе спокойнее, и дрын двухметровый, двуручный позволить себе можно,







Местный вариант Гассана Абдурахмана ибн Хаттаба. Только покруче будет. Думается мне, что эскимо и плюшевого зайку он вряд ли наколдует.





не рискуя без щита большой вред здоровью причинить. Так что место первое безоговорочно и единогласно.

Fallout 2. Почему именно второй, спросите? А я вам отвечу: есть там такая штука — броня Анклава называется, теперь понятно? Это ж предмет интимных грез, не меньше! Какой путь, полный мытарств и физических страданий, приходилось пережить от синей пижамы Vault13 до роскошной персональной крепости, превращавшей хлипкую человеческую тушку в монстрообразного железного Винни Пуха. Сколько непонятных хламид было поменяно до этого долгожданного момента перевоплощения. Но все-таки есть один момент, не дающий Fallout'у занять первую строчку подиума, — слишком долгое ожидание и связанные с ним тщетные попытки порвать патруль Анклава, чтобы завладеть сим прикидом.
Не спорю, вопль Тарзана потряс души моих соседей, когда я упер из шкафчика и незамедлительно одел то, что так долго искал, но это было, к сожалению, уже ближе к окончанию славного пути, а эйфории могло быть больше, если бы... да, если бы чуток пораньше. Поэтому место второе, но тоже почетное.

Heroes of Might and Magic III. Поскольку add-on Armagedons Blade никаких изменений в данную тему не привнес, номинируется на бронзовую медальку и почетную грамоту часть третья — «Возрождение Эрафии». Пристрастие ко всяческому артефактному шмотью появляется сразу и насовсем после появления первой вещицы типа шапки или супертапочек с крылышками. За этим следуют длительные переходы на другой конец карты, потери десятков юнитов в кровопролитных боях или немалого количества казенных денег и ресурсов из закромов родины до тех пор, пока герой не будет увешан весь с ног до головы, как новогодняя елка. Я вот после тщетных попыток избавиться от пагубного пристрастия одно время даже палатку торговцев артефактами строить перестал, но помогало как-то слабо и ненадолго. Палатка, там где такая возможность была, рано или поздно отстраивалась (с моей помощью, ес-сно), юниты клали головы, закрома таяли, как снег весной, а герой превращался в расфуфыренного пижона. Болезнь, это точно.

Горький 17. Призовой пьедестал не занимает по причине скромного количества нательных девайсов: кевларовый жилетик — предел мечтаний, но упомянуть о населении игры, а точнее об их облике, все же стоит. На монстров в «Горьком» посмотреть приятно: оригинально, с хорошей фантазией наделили создатели всяческими фишечками и прибамбасами разношерстную толпу мутантов. Вот точно не уверен, можно ли отнести к одежде экипировку создания по имени Beavis&Butt-Head, но как бы там ни было, видок что надо. Что же касательно МЧС'ников, то, собственно, ничего особенного сказать не могу — чем они от обыкновенных вояк отличаются, сказать трудно, антураж одинаковый.

Шкурки, которые мы выбираем

Quake III Arena. Все. На этом месте на нашем подиуме начинается смотр шкурок, и первым в этом классе (квачники почтительно встают и замирают по стойке «смирно») гордо реет сей шедевр. За одну, или сколько их там, колоритнейшую мадемуазель с габаритами холодильника «Зил» и типажом а-ля Фестер Адамс ставлю твердую пятерку, даже с плюсом. Согласитесь, что образчик типа «самый мощный парень на деревне» хоть и имеет место быть по сей день, но несколько устарел (да не заподозрят меня в половой дискриминации, прости господи). А такая альтернатива в порванных колготках на тумбообразных ножках ну просто умиляет. Прелесть, одним словом. Наличие здоровьесберегающих предметов типа armor, доступных для свободного собирания и дальнейшего использования, конечно, наблюдается, но отмечать это как разнообразие одежного фасона не стану — выражается сие присутствие исключительно в цифровом варианте. Отмечу еще и другие типажи, которые тоже не лишены своей обаятельности и привлекательности в своей неповторимой безобразности, индивидуальной, надо отметить, что немаловажно.

Далее в шкурной номинации следует **Rainbow 6 Rogue Spear** — игра, глубоко мною уважаемая за поставленную перед геймером высокую задачу — достижение мира во всем мире путем раскручивания «хороших и основательных» гадкому терроризму, без всяких там дебатов и слюнявых компромиссов, что радует особенно. Спецовки у ребят соответствуют профилю работы, хоть и выглядят они в них, как из одного инкубатора конвейерного типа, но ничего не поделаешь — ноблес оближ и все такое.
По крайней мере, ассортимент строго регламентированного уставом обмундирования позволяет выбрать подходящий цвет и тип бронекостюма для операций в местах с особенной спецификой ландшафта и климатического состояния. Все по-военному скромно, ничего лишнего, и одновременно очень стильно. Классический пример семейства симуляторов полиции, а в данной категории второе место.

С третьим местом я долго не мог определиться, долго мучался сомнениями и в конце концов пришел к выводу, что все-таки можно и вполне заслуженно отдать третье место игре **Baldur's Gate**. Шкурки в игре разделены на М и Ж и даже, несмотря на в общем-то скромную детализацию, отличимы.
А сколько можно было экспериментировать на тему цвета кожи и волос? Моим любимым сочетанием была мертвенно-белосинюшного цвета кожа с огненно-рыжей шевелюрой, вдобавок не менее экстравагантная палитра одежды — основной ярко-пурпурный и ярко-желтый дополнительный. Жан Поль Готье отдыхает. Вариаций для выражения эмоционального настроя — масса, а именно этого зачастую не хватает для последнего штриха к портрету персонажа. Чтобы он максимально соответствовал тому образу и подобию, которого добиваешься, или, наоборот, не соответствовал







Во-о-н она порхает, тургеневская барышня. Ща мы ей высоту полета прибавим, и основательно.



вовсе общепринятым понятиям о человеческом облике, чего я, например, при наличии такой возможности стараюсь достичь.

Главное, чтобы костюмчик сидел

А теперь посмотрим на экстерьер персонажей, для которых вышеописанные проблемы не существуют и прикрытие наготы носит сугубо эстетический характер, а каким-либо образом изменить существующий облик нельзя, даже если очень хочется. Квестовое население, будь то главные действующие лица или второстепенно сопутствующие персонажи, имеет свою индивидуальную физиономию, голос и, конечно же, костюмчик в соответствии с занимаемым в игре положением или родом занятий. Поскольку никакой дополнительной нагрузки сии портняжные изделия не несут и к тому же зачастую созерцать какой-нибудь затрапезный пиджак приходится до самого конца скитаний, оценивать этот класс буду с особым пристрастием и взыскательностью. Но начнем с приятного, что глаз радует и игру украшает.

Dracula Resurrection. Жаль, что квест — жанр вымирающий, грустно, но факт, а то бы быть «Дракуле» в мегахитах, не меньше. Не буду я вам расписывать красоту гнетущего ужаса окружающего мира игры, хотя, признаться, очень хочется, но у нас рейтинг одежды, и говорить о ней будем. В этом, не побоюсь этого слова, шедевре каждый персонаж, будь это сам герой, Дракула (о нем отдельный разговор будет), или же бабулька из таверны, прорисован с такой тщательностью и одет с потрясающим соответствием типу персонажа. Возьмем, к примеру, главного героя: персонаж исключительно положительный (впрочем, кто бы сомневался в обратном?) и одет он в соответствии с тем, как должен выглядеть молодой джентльмен с чистой совестью и благими намерениями — в меру дорого, модно, со вкусом. Смотришь на такого товарища (правда, возможность лицезреть предоставляется только во время авишников, но учитывая то, что их в игре по десять штук на десять шагов и практически все с участием главного героя, с этим проблем не возникает) и чувствуешь себя по крайней мере сэром, если не лордом. А ватага дракулячих приспешников бомжово-бандитского вида — ну просто высший класс! Каждый нехороший дядька уникален по-своему, ни одна деталь не повторяется, антураж низшего слоя общества передан с впечатляющей правдоподобностью. Но господа, если вы играли в Dracula (resurrection) и имели честь лицезреть самого короля вампиров, вы понимаете тогда, что такое настоящий стиль. Ей-богу, до этой игры внешний вид персонажей как первого, так и второго плана в квестах был для меня не то что второстепенен, я вообще на нем не акцентировался. Ситуация кардинально изменилась после знакомства с хозяином летучих мышей и прочей нечисти. Одного взгляда на худощавую фигуру в черном фраке, контрастирующем с пергаментным цветом лица, достаточно, чтобы сразу стало ясно: перед вами не наркоман со стажем и не измученный недугами старикашка, а ОН, самый главный злыдень и душегуб. Первое место, включая лавровый венок и благодарность восторженной публики.

Fatal Illusion. Здесь немного прорисовочка с детализацией подкачала, поэтому второе место в рейтинге «красиво, дорого, но бесполезно». Большое количество симпатичных теток в не менее симпатичных вечерних платьях на борту частного теплохода придает «Смертельной иллюзии» своеобразный шарм и обстановку светского общества. Носящий брюки контингент игры одет в основном в стандартные смокинги, в редких случаях клубные костюмы и штучно — военные мундиры, звание вот запамятовал, извините. Добавить можно еще о различных колье, подвесках и тому подобной атрибутике дам из высшего общества, но, к сожалению, рассмотреть какую-нибудь цацку вблизи не удается, так как ближе чем на два метра главный персонаж ни к кому не подходит по каким-то одному ему известным причинам. А так в основном разнообразно, пестро и вызывает положительные эмоции.



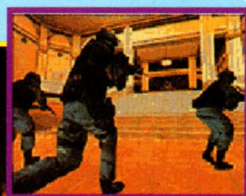
Aztec. Те, кто знаком с этой игрой, наверно, сейчас удивленно подняли вверх брови, недоумевающе хмыкнули, в общем, тем или иным способом проявили свое непонимание, дескать, какого такого третье место в рейтинге, коли люди в игре скорее раздеты, чем одеты. А я и не спорю. Ну да, обилием тряпок не блещут, это точно, но вы в таком случае припомните место и время происходящих событий — древняя Мексика, там подштанники и прочие фуфайки не требуются, жарковато будет. А третье место отдал потому, что одеяние, которое прикрывает естество буду-

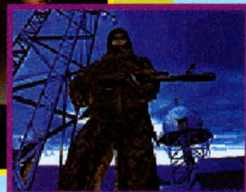


Пока в неглиже, с целыми отрядами и полным кошельком. Пока...

щих латиносов, в точности соответствует реально существовавшим в то время прикидам. Прибавьте сюда разнообразнейшие золотые бирюльки-побрякушки, также представленные в игре







в соответствии с дошедшими до наших дней реально существующими украшениями, и, я надеюсь, вы поймете справедливость данного награждения. Реализм и в квестах тоже ценится, так что дети солнца пьедестал почета заслуженно занимают.

Всяко разно

Несмотря на сравнительно небольшое количество жанров, где обмундирование персонажа можно тем или иным способом лицезреть и каким-либо образом участвовать в процессе апгрейда гардероба, внешний вид подопечных — не последняя статья в критериях оценки игры в целом. Какой чумовой геймплей у игры бы ни был, смотреть на однообразие с посредственностью, я более чем уверен, длительного желания не возникнет. Между прочим, речь идет не только о двуногих прямоходящих, а еще о всевозможных гоночных автомобилях, космических кораблях, боевых роботах и тому подобной визуально наблюдаемой братии. Вот, к примеру, в «Скоростной нужде», той, что с высокими ставками, разве не приятно наблюдать, как ваш железный конь после апгрейда не только свои показатели в шкале характеристик увеличивает, а вдобавок еще обрастает пафосными и стильными спойлерами? Приятно однозначно. А когда вожделенные полосочки на кузове появляются, так это вообще рулез, сразу всем понятно и видно, кто тут пилот, а кто looser forever. Да что там, раскрасить драгоценное приобретение в личный боевой цвет тоже весьма приятно. Чем не антураж? Мелочи, скажете? Уважение свободы выбора — отвечу я вам. Пустячок,

Во! Это ж не человек, это человечище, скала незыблемая, ветрам неподвластная. Правда, у скал я чего-то АКМ'ов не примечал.



а геймеру радость. Я вот в последнее время заметил — чем больше в начале игры возможности вмешательства во внешний облик персонажа (ну естественно, там, где это смысл имеет), тем меньше шансов наткнуться на бяку низкопробную. Замечание, конечно, сугубо индивидуальное, с мнением общественности может и не совпадать, но, как мне кажется, вполне логично — чем более детально и скрупулезно отнеслись создатели к главному действующему лицу, тем больше пространства для полета мысли и прочих телодвижений. Конечно, немаловажную роль здесь играет Его Величество Технологический Прогресс. Кажется, совсем недавно полигонально угловатые ножки и обаятельно кокетливые шортики первой Лары повышали уровень гормонов у меня в крови, как ее место заняла обворожительная Ринн из Drakan. Квадратного персонажа из Alone in the Dark в костюме а-ля Буратино, только без колпака, сменил холеный денди из Dracula resurrection в окружении не менее колоритно выглядящего живого и не очень разнообразного люда. Что ж, процесс вполне естественный, персонажи игр вырастают из страшненьких корявых одежонок-оболочек, превращаясь постепенно в красивых и сурьезных детективов Маккоев из Blade Runner, жестоких, но от этого еще более привлекательных Элексис из Sin и... короче, перечислять можно почти бесконечно, и это есть хорошо. Значит, на месте мир игр не стоит и не далек тот час, когда на всеобщее обозрение и «играние» выйдет ТАКОЕ, что лишь бы акселератора хватило. Что же касательно старых добрых игр-страхолютиков, то к армии конвульсивно ностальгирующей братии примыкать не собираюсь, классику помним, уважаем и все такое. Но вот, к примеру, выйди завтра вторая «Дьябла» или Warcraft III, конечно, первым



Орел мужик! Точнее, ягуар. Дик, свиреп и очень опасен.

делом (например, в случае с Diablo) кинутся сравнивать: чего добавили, а что убрали, генерятся ли по-прежнему характеристики амуниции и оружия, остался ли монах из add-on'а Hell fire или его все-таки заменили, а если заменили, то на кого? Смею вас заверить, как только чаша весов склонится в сторону новорожденного — все, прощай первая часть, спи спокойно. Нормальное дело, эволюция. Так что внешний вид — это не просто кучка полигонов, это еще своего рода индикатор прогресса игровой жизни. Красивше, круче и дороже, естественно, а как же? Шмотки хоть и виртуальные, тоже денег стоят, особенно те, что глаз радуют и запоминаются надолго чем-нибудь эдаким особенным и неповторимым. На этом я, наверное, и закончу растекаться мыслью по древу и заодно закрою наш сегодняшний рейтинг — где, какой и почем материяльчик в большом игровом мире.

MG



Вот что вы тут читаете, уважаемые читатели? Читаете вы, уважаемые читатели, тут то, что нам всякие уважаемые писатели понаписали. А мы, уважаемые редакторы, это еще и отредактировали, после чего дизайнеры сдизайнили дизайн, чтобы верстальщики сверстали верстку. Ну а дальше все просто: печатники напечатали, скупщики скупили, перекупщики перекупили, продавцы продали, покупатели купили, и вот теперь сидите вы, читатели, и читаете.

Видите, какой сложный технологический процесс? Видите. Мы тоже видим. Но ничего не боимся и смело делаем дело. Потому что у нас есть мощнейший солюшн на 1092 страницах про то, как всю эту цепочку писатель-редактор-дизайнер-верстальщик-печатник-скупщик-перекупщик реализовать. Солюшн сей хранится у Главного в специальном сверхсекретном сейфе зеленого цвета и никогда оттуда не вынимается. Строго говоря, мы его не видели даже. Так что, может, его там и нет вовсе. Возможно, там вообще ничего нет. И сейфа зеленого тоже нет. И Главного нет. Вообще ничего нет. Такое возможно.

Но вот MegaGame — есть. Это точно, потому что вы его сейчас в руках держите. Смогли бы мы его сделать без солюшна? Нет, не смогли бы. Значит, он все-таки есть, хоть мы его и не видели. Такие вот дела.

А вот «Фараона» у нас опять не будет, обломайтесь, покорители Нила. Может, будет в следующем номере. А может, и там не будет. Просто большой он уж очень, а нам показалось, что солюшн по Planescape сейчас малость актуальней. Потому опять мы «Фараона» задвигаем. Но не падайте духом! Настанет время, и мы его опубликуем-таки, это точно совершенно и бесповоротно!

Дмитрий Резников

CHEATS

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В этом выпуске:



Planescape Tourment



The Forgotten

Вроде и разработчик тот же, и движок прежний, даже система AD&D'шная — все как в старые добрые времена Baldur's Gate... Ан нет. Все, да не все. Далеко ушел Planescape Torment от своего предшественника. Только вот в какую сторону? В основе игры — довольно интересная идея о том, что существует множество измерений, или плоскостей, соединенных между собой так называемыми дверями. В центре же — город дверей, носящий имя Sigil. Представляет он собой мрачное и унылое поселение, одна треть которого — бандиты, другая — женщины легкого поведения, а оставшаяся — забитые мирные жители.





Живой труп

Практическое руководство по быстрейшему сошествию в могилу

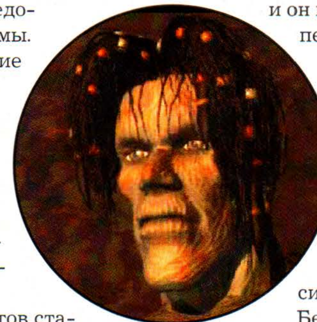
Роман Шиленко

Паспорт

Planescape Torment

Жанр:	RPG
Разработчик:	Black Isle Studios
Издатель:	Interplay
URL	www.planescape-torment.com
Системные требования:	
Процессор:	P 200 МГц
RAM:	32 Мбайт

Открытых пространств, характерных для BG, в игре нет. Если что и происходит на свежем воздухе, то все равно лишь на пересеченной местности, что не могло не отразиться на сражениях. Теперь неприятели всегда находятся довольно близко друг к другу, так что выбор между ручным оружием и магией гораздо чаще приходится делать в пользу первого. Однако ожидаемого разнообразия вооружения не наблюдается. Есть ряд неплохих артефактных молотов, топоров и дубин (нормальных мечей всего два, один из них для Lawful Good only), но ничего выдающегося мне найти не удалось, хотя искал неплохо. Что до магии, то спецэффекты выполнены весьма красиво, но это не компенсирует недостатки самой системы. Если убрать лечащие спеллы, то остальные использовались только из соображения «посмотреть» и очень редко для затыкания рта опостылевшим противникам.

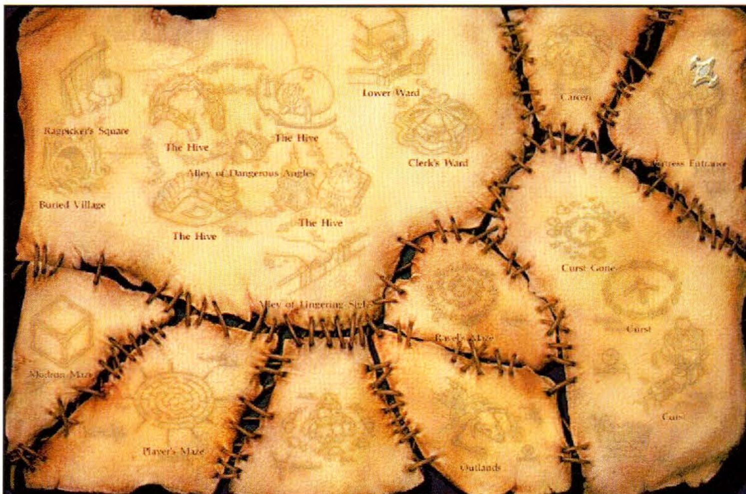


Квестов и диалогов стало больше, сражений — меньше, — больше. Во всем этом невозможно не увидеть довольно сильный уклон в адвенчурную сторону, однако так ли это плохо? Кстати, теперь в игре нет идиотского ограничения по росту в классе — я раскачал героя до 29-го уровня (хотя последние десять получил в самом конце).

Окончательно угробить главного героя нельзя — он бессмертен. Когда жизненная сила доходит до нуля, играющий просто просыпается в другом месте, не потеряв ничего из навыков, опыта и вещей (!). В общем, отряхнулись и пошли дальше.

По ходу дела можно менять класс персонажа: воин, маг или вор. За свои предыдущие жизни герой в совершенстве овладел всеми возможными навыками во всех трех классах, но в последний раз у него приключилась амнезия, и он все забыл. Так что теперь мы как бы не учимся заново, а вспоминаем. Именно вокруг этой гонки за памятью и раскручивается сюжет Planescape Torment, который, пожалуй, можно смело называть самой сильной стороной игры.

Безымянный с трудом приходит в себя и осознает, что угодил в морг. Судя по внешнему виду героя, он частый гость в этом благородном заведении. Не успели еще осмотреться — уже подваливает черепок Морти, в двух словах объясняет что к чему и призывает поискать что-нибудь похожее на оружие. В шкафу обнаруживается скальпель — фигня, но ничего лучше пока нет. У кого-то из тусующихся в этой комнатке зомби есть ключ, но, чтобы его заполучить, приходится замочить андедов, после чего Морти сообщает, что, мол, все мы тут немного андеды и валить без разбору направо и налево не стоит. В приемной (северо-западный сектор) сидит дастмен Dhall, которому можно задать все интересующие Безымянного



Персонажи

Главные герои

По-моему, в Baldur's Gate разнообразие игровых персонажей было неплохим и уместным. Того же я ждал и от Planescape Torment, но, увы, на шесть мест в команде претендуют всего лишь восемь существ. Тоска.

Nameless One



Бессмертный и самый могучий персонаж, на котором держится вся игра. Он единственный, кому вы самостоятельно изменяете базовые статистики при получении нового уровня и распределяете оружейные бонусы по видам оружия. Использовать такого громилу в качестве вора считаю кощунством, а для мага он лицом не вышел, поэтому всю игру Безымянный прошагал файтером, и об этом не пришлось ни разу пожалеть.

Morte



Летающий череп. Файтер, вооруженный только зубами. Впрочем, ему можно вставить челюсть с улучшенными боевыми качествами. Неплохой соратник, болтлив, любитель утаивать правду, непонятно зачем пристает к женщинам.

Dak'kon

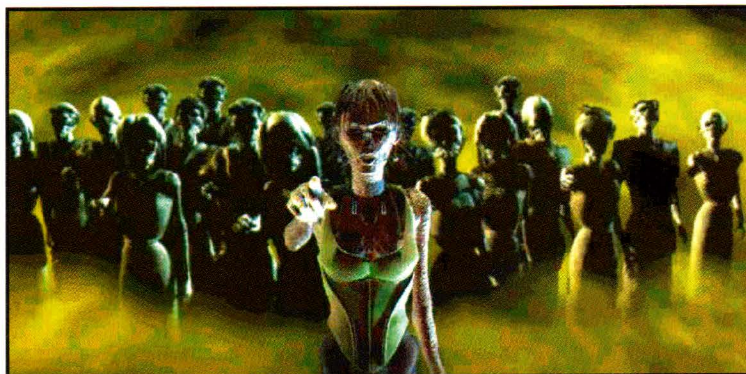


Представитель расы githzerai. Файтер-маг, лысый и усатый, как Котовский, только вместо шашки у него крутой меч — «карач». Имеет опыт походов с прошлой инкарнацией Безымянного, в бою великолепен, говорит редко и все по делу.

Annah thiefling



Файтер-вор. На ее долю выпадает взлом дверей и сундуков. Обладая длинным розовым хвостом, смотрится, как Гайка из мультфильма про спасателей. Ворчала вплоть до первого





вопросы. В северо-восточном секторе стоит существо женского пола Ei-Vene. Ей хочется заполучить иголку с ниткой и емкость с бальзамирующей жидкостью. Иголку с ниткой вынимаем из бродящего рядом зомбика, кувшин — из шкафа в восточном или юго-восточном секторе. Липовый зомби на востоке обещает помочь Безымянному, если тот даст ему ключ Embalming Key из запасов Ei-Vene. Возвращаемся к тетке, отдаем требуемое ей барахло и не забываем напомнить про ключик. Говорим с ней еще раз, кося под зомби (!), что даст Безымянному прибавку к максимальному числу хитов. Ключ отдаем зомбику в обмен на информацию. Зомби на северо-востоке с радостью отдаст нам свою руку — тоже оружие; его собрат на севере дает бумажку с описанием недавно прибывших трупов, еще один с северо-запада поделится запиской изо рта (мерзость, но что делать). Юзаем записку и складываем по схеме 1-1-2-1, в результате чего бумага рассыпается в прах и на руке остается треугольная серьга. Поход наверх на третий этаж принес Безымянному фомку, боевой молот, хороший ключ и кучу мусора. А еще один из скелетов дал покопаться у себя в животе, подарив тем самым ножик и деньги. По всему этажу бегали дастмены и все норовили поднять тревогу (в этом случае все существа сбегаются к вам с твердым намерением четвертовать ваших героев), но срабатывала отмазка 2-3-2, и они разочарованно удалялись. Зомби на третьем этаже подаст идею, как открыть найденное кольцо (исследовать зомба, поюзать кольцо). Спускаемся вниз на второй этаж, открываем или взламываем закрытые двери и шкафы, спускаемся на первый этаж. В центре этажа комната с четырьмя скелетами-гигантами и стеной с оружием, откуда снимаем неплохой топорик. Скелетов требуется расколдовать по схеме 3-1-1-1-1-2, получив по армору за каждого. На западе возле большой широкой могилы видим дух Deionarr'ы, говорим, получаем экспириенсы и способность raise dead. Выйти на улицу, то есть в северо-восточную часть Улья, поговорив с дастменом Soego (с ним надо болтать в любом случае, так как 500 экспов совсем не лишние), либо через портал на северо-западе этажа.

Отправляем Безымянного в юго-восточный угол района в дом Angyar. Мужик встречает нас грубо, но мы простим чертыханья в наш адрес и поговорим с его женой. Она дает квест о расторжении посмертного контракта, сдуру заключенного ее муженьком. К северо-западу от их дома стоит Annah. Сейчас она в плохом настроении, но чуть позже отойдет и сможет присоединиться к отряду. Где-то поблизости ходит Baen the Sender, который дает квест на передачу послания некоему Craddock. Осматриваем городские достопримечательности, пресекаем наезды со стороны местного гопья, болтаем с простыми жителями и дамами легкого поведения и идем в бар Gathering Dust Bar. Берем квест у Emoric на выбивание ответов из Pharod'а и квест у Norochje на вынос андедов из Мавзолея. Уговариваем Mortai отдать контракт Angyar (только давим на совесть, без «пальцев» и угроз), получаем 500XP от Sere the Sceptic и еще 500 от Awaiting-Death, причем этого надо отговорить от желания умереть. Правильная фраза «Would You like to see?» (Хочешь посмотреть?). Возвращаемся в дом Angyar, рвем на куски его контракт (750XP), за разговоры получаем еще 500XP и возможность отдыхать в этом доме в любое время. Самое время взяться за штурм Мавзолея. Первый уровень заполнен скелетами разных профессий, но с ними можно не возиться, а пойти сразу в юго-западный угол, где спрятан вход во внутренний Мавзолей, в котором окопался Strahan Runeshadow. Безымянный и Морти врываются внутрь и атакуют только (!) мага. Как только тот испускает дух, так сразу поми-



Статистики

Вам стоит сразу определиться — кем будет ваш герой: магом, вором или пусть остается воином. Магам в первую очередь нужны wisdom и intelligence, ворам — dexterity, воинам — strength и constitution. Высокие статистики в PT обладают особым эффектом: Constitution ускоряет процесс восстановления хитов; Charisma, начиная с 16, улучшит эффект от лжи и правды, кое-где увеличит награду, устроит скидки в магазинах; Wisdom увеличивает XP и бонус к Luck; Strength позволяет запугивать NPC; Intelligence оказывает положительное влияние на память и дает бонус к Lore. Кроме того, Intelligence, Wisdom, Dexterity и Charisma создают дополнительные опции в диалогах. Luck крайне полезная вторичная статистика. Каждое очко Luck дает +1 to hit, +1 to damage, +1 to saving throw, +1 хитпоинт всем лечащим спеллам, -1 to hit и -1 to damage у противника, а также мелкие плюсы к воровским скиллам и скорости оружия. Вторичная статистика Lore помогает идентифицировать вещи без спеллов и скроллов, растет с повышением класса. При достижении 7-го уровня в первый раз вы получаете +1 к любой статистике по выбору, если вы верны своему классу и впервые достигаете 12-го уровня в том же классе, в котором впервые достигли 7-го, то вор получит +2 Dexterity и +1 Luck, маг — +2 Intelligence, +1 Wisdom, +5 Lore, воин — +1 Strength, +1 Constitution, +3 MaxHP. Элайнмент не выбирается, его будет изменять сама игра в зависимости от ваших подвигов. Он влияет как на опции диалогов, так и на возможность использования некоторых орудий файтерского труда.





рают все скелеты. Помародерствовав, возвращаемся в бар к Norochje, после чего идем в юго-восточный район Улья.

К востоку от точки входа стоит мужик Mourns-of-Trees, посылающий нас к татуировщику Fell на юго-востоке. Тот оказался неплохим существом. Одарил ни за что 1000XP, предложил сделать меняющую статистики татуировку и идентифицировать вещи (все за деньги, естественно), продать ему кое-что из наших рюкзаков. На улице бегает залитая кровью и чем-то расстроенная дамочка Lady-in-Distress, но это ловушка, и не спешите ей помогать. На улицах есть несколько персонажей, с которыми стоит поговорить — четвероногий Bariaur, Barking Wilder, Коллекторы и один, с которым лучше не пересекаться, Black Abishai. Зайдем в бар Smoldering Corpse Bar. Тут тусуются множество существ, и всех надо подробно допросить. Бармен Barkis предложит купить у него глаз Безымянного за 500, потом скинет цену до 300. Глаз возвращает кусок памяти и поднимает скиллы. Бармен предложит право на пожизненную халявную выпивку в обмен на выбивание денег из Mochai. Идем к ней, даем ей недостающую сумму, возвращаемся к Barkis напомнить о выпивке. Dak'kon подарит XP (я выбил из него 1500) и попросится в отряд. Прямо перед носом у Ebb Creakness стоит полупрозрачная фигура известного путешественника по Плоскостям Candrion'а. Помимо информации, он даст Negative Token. Пипл по имени O за какой-то из перлов Безымянного поднимет ему Wisdom. Выйдя на улицу, говорим с кем-нибудь из Githzerai Townsperson (без Даккона в отряде мне не удавалось их разговорить). Идем в юго-западный район.

Тут одни разговоры. Ash-Mantle спросит у Безымянного дорогу и попытается спереть кошелек. Creeden продает жареных крыс и напоминает о возможности сдавать тушки убиенных зверюшек в Vermin Office. Crier of Es-Annon даст квест на высечение имени погибшего города на плите в северо-восточном районе Улья. Craddock попросит сбегать в юго-восточный район и потолковать с отлынивающим от работы Jhelia. Gaoha предлагает сыграть в кости на деньги. Reekwind просто чешет языком за скромную плату. В этом районе есть рынок, на котором можно покупать, продавать, идентифицировать и воровать всякую всячину, оружие в том числе. Идем в северо-западный район Улья.

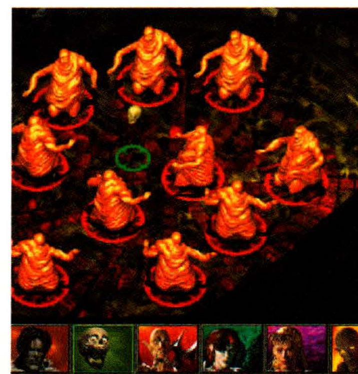
Сержантские советы

ХАЛЯВНЫЕ XP И ДЕНЬГИ

1 Многие монстры респавнятся, то есть восстанавливаются, если вы выйдете из локации и снова вернетесь в нее. Этим стоит воспользоваться для получения лишних XP. На первых порах мочите разбойников в Улье, потом можно перейти на cranium rats в подземелье, а когда позволят силы, то переключайтесь на черных abishai в северо-западном Улье.

Маг просит отнести коробку в дом Ku'atraa в юго-восточном районе Улья. Вещица проклята, и надо либо обегать кучу народа и закончить забег в соборе в Alley of the Dangerous Angles, где Aola вам поможет, либо открыть ящик, выпустить на свободу толстого урода (lemure), похожего на Джаббу Хата из «Звездных Войн» и перерезать ему горло (если таковое у него найдется). Fleece попытается украсть деньги, Mhult скажет что-то ценное, но непонятное, а Porphiron попросит отобрать для него у воров бусы (воры в красно-черных цветах тусуются около входа в Smoldering Corpse Bar в юго-восточном районе). В награду за бусы Porphiron готов натренировать вас в любых видах ручного оружия. Персонажа по имени One-Ear стоит убить из-за вилки, которую тот спер из Arlo's House. Заходим в этот дом, говорим с хозяином, отдаем вилку Nestor'у в обмен на серьгу и получаем право отдыхать здесь в любое время. Надо подчистить «хвосты» среди квестов: найти Jhelia и вернуться с докладом к Craddock, сообщить Baen о передаче послания Craddock, подтвердить Crier of Es-Annon появление таблички с названием его города на плите.

Что-то часто нас стали пугать локацией Alley of the Dangerous Angles. Не пора ли нанести туда визит вежливости? Там как раз идет война между двумя бандами: Razor Angel (худрук Krystall) и Shivs (Rotten William), в которую встревает одинокий боец Blackrose. Каждый из трех предлагает по 1500XP за головы двух других. Можно заставить обе банды перебить друг друга, можно убивать





Персонажи

поцелуя, то есть до конца игры. Ее развитие как вора при получении очередного уровня зависит от вас.

Fall-from-Grace



Суккуб. Клерик, до прихода в отряд была хозяйкой публичного дома. Кастует лечащие спеллы в автоматическом режиме, в рукопашном бою норовит бросить вызов сразу всем врагам, с которыми потом приходится разбираться файтерам отряда.

Ignus



Вечно горящий человек. Визард, специализирующийся главным образом на огненной магии. Всем своим видом вызывает смутные подозрения, оправдывающиеся в конце игры.

Vhailor



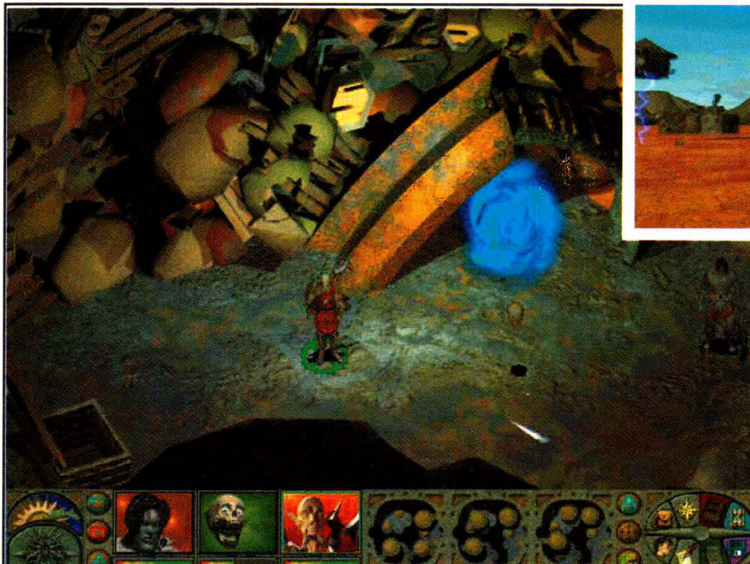
Живые доспехи Mercykiller'а. Воин из подземелья Curst'а, в бою не испытывался, так как был поставлен в тупик логикой Безымянного и скончался. Наверное, его все же стоило взять с собой.

Nordom



Модрон. Файтер. Нет, правильнее сказать ««««файтер»»»» — именно столько кавычек надо. Робот кубической формы, с большими ушами и кучей рук-ног. По моим наблюдениям, он единственный, кто умеет стрелять. Это что, новая ступень эволюции арчеров и рейнджеров?

К этому зоопарку лучше всего подходят слова экстрасенса Платона Кобчика: «Ну что за команда инвалидов?!» Все остальное слишком непечатно.





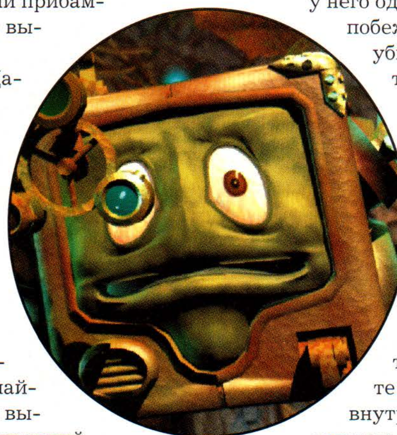
Сержантские советы

СОВЕТЫ ПО ИНСТАЛЛЯЦИИ

Если размеры винта позволяют, то имеет смысл для ускорения работы скинуть туда содержимое второго, третьего и четвертого компактов (первый копируется при инсталляции). Создайте директории, например C:\PT\CD2, C:\PT\CD3 и C:\PT\CD4, скопируйте туда соответствующие диски, а затем пропишите полные пути к этим дискам в файле Torment.INI. Допустим, у вас CD-ROM фигурирует под буквой F, тогда путь ко второму диску в Torment.INI по умолчанию пишется как «DISK2 = F:\CD2». Исправляете строчку на «DISK2 = C:\PT\CD2» и так же поступаете с двумя другими. Если все равно тормозит, то попробуйте скинуть все BIF-файлы из всех трех директорий в поддиректорию CACHE того каталога, куда вы ставили игру, и поставьте значение параметра CacheSize в Torment.INI равным 1000. Теперь все должно забегать пошустрее.

всех самим. На местности раскиданы три тента — в каждом изымаем по одному кольцу (бронзовое, серебряное и золотое), которые тащим Rauk'у в южном доме. Тот отдает кольца начинающим магам. Чайники вызывают к жизни мелкую зверюшку Lim-Lim, немедленно взявшуюся грызть ее создателей. Обираем трупы и покидаем локацию.

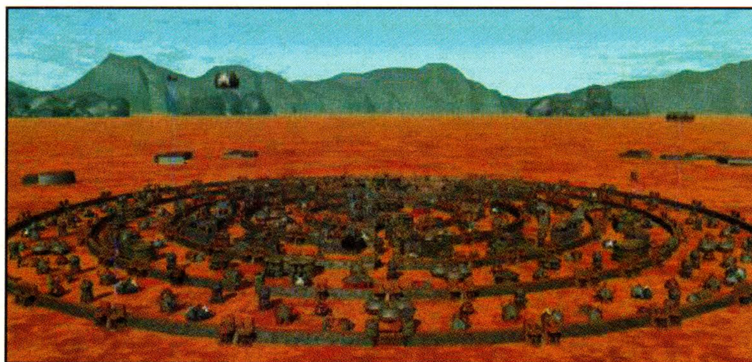
Путь Безымянного лежит в Ragpicker's Square (вход туда расположен в северо-западном районе Улья). Nodd дает квест сходить в юго-восточный район Улья, чтобы найти его сестру Amaryss, занять у нее сотню и принести ему. Jarym в центральном тенте снизу просит найти ему хороший рубин — отдадим ему тот, который остался от проклятой коробки. Нижний правый тент занят крысами. Их можно перебить, а хвостики отнести в Vermin Office и получить небольшое вознаграждение. Ratbone, мужик в правом нижнем углу, тренирует воров. Если кого прельщает эта специальность, добро пожаловать к нему. В доме за его спиной бродит Sharegrave, который просит узнать, откуда Pharod берет столько трупов. Чуть к северу встретим Marrow-Friend, желающего отведать мяса Безымянного. Уговорами или ударом топора отбираем у него небольшую кость. Чуть южнее появляется Yellow-Fingers, предъявляющий какие-то права на нашего черепка — раскатал губы. Закатываем обратно. Заходим в длинный дом в центре карты и обнаруживаем отсутствие выхода. В ящике подбираем какой-то хлам (!) и ждем несколько секунд. Через портал вваливаются дастмен Vlask и пара солдат. Парни предлагают за сотню монет дать возможность выйти — либо кладем их на месте, либо расстаемся с деньгами. Тетенька Old Mebbeth, живущая в круглом доме в центре карты, промышляет торговлей лекарствами и магическими прибамбасами, а заодно выступает в роли тренера магов. Даже если вам не требуется переквалифицировать вашего героя в мага, то пройти подготовку стоит из-за экспириенсов. При разговоре с дамой надо выбрать вопрос: «А вы случайно не ведьма?» и выполнить ряд ее указаний. Она даст странное семя, и его придется тащить на рынок в юго-западном районе Улья, а затем, так как торговец затруднился что-либо сказать, человеку по имени Mourns-for-Trees в юго-восточном Улье. Здесь же можно поболтать с Amaryss, сестрой Nodd'a,— она стоит к югу от входа в бар. Тащим растение к старушке, и она дает новое задание: найти на рынке торговца Giscorl и забрать у него тряпье. Выполняем, возвращаемся к ведьме. Последнее желание: достать чернил на рынке у Kossah-Jai. У той чернил не было, но они нашлись у Meir'am (стоит слева от Vermin Office), только чернильницу надо купить на рынке. Стоит зайти в сам Office для продажи крысиных хвостов и разговора с Credden (у входа в офис) о портале в логово Pharod'a. Credden переводит стрелки на Iron Nalls, собирающую что-то среди мусора в правом верхнем углу этого же (юго-западного) района. Она дает горстку мусора — это ключ для активации портала. Впрочем, можно было этого и не делать, если мусор у вас в запасе уже был. Бежим обратно к Mebbeth. Если хотите стать магом, отдайте чернильницу и ответьте на все вопросы. Отправляемся к арке на северо-западе и суем в дыру мусор — включается портал. Идем в него и чуть к югу заходим в дверь.



Мы в Trash Warrens. Кроме нескольких ящиков со всякой ерундой и очередной банды, в этой локации ничего нет. Всех в расход, потом к порталу на северо-востоке. За ним нас ждут десяток «умных» крыс, магические ловушки и сундук с неплохим добром. Возвращаемся через портал обратно и идем на юго-восток, где скрывается команда Bish'a. Тут два варианта. Если у вашего героя харизма раскачана до небес, то достаточно дважды сказать их лидеру, что имени своего мы не знаем и ищем Pharod'a, получить 1200XP и мирный проход дальше. Если ни вы, ни Безымянный не имеете понятия о том, что такое «харизма», то выманиваете Bish'a на себя — только у него одного хватит ума побежать за вами, убиваете его, а потом и всю команду. Спускаемся в люк, ведущий к Buried Village.

Marta the Seamstress живет на западе деревни и занимается обмыванием трупов. Попросите ее покопаться во внутренностях Безымянного и получите не только кусочек кишечника, но и кольцо +1AC. Uhir на востоке умоляет найти его ножик, потерянный в Catacombs. Ku'u Yin хочет обрести свое имя — отбираем у Radine на юге. Quint в доме на севере продает оружие. Находим логово Pharod'a и напрашиваемся в гости. Во дворце, как и в самом зале, полным-полно всякого мусора, остатков непонятных строений и конструкций. А вдруг тут и космический корабль где-нибудь завалялся, как в Might&Magic? Знаменитый сборщик трупов оказался дряхлым дедом, однако старый пень не стал делиться с нами информацией о прошлом Безымянного и попросил принести для него бронзовую сферу из катакомб. Делать нечего, идем к воротам на юго-востоке Buried Village и спускаемся в катакомбы Weeping Stone.

Катакомбы возродили в памяти дни походов по подземельям Diablo, и с радостным воплем отряд кинулся навстречу андедам и крысам. С крысами надо быть осторожными, так как они норовят сбиться в стаю и начать кастовать нехорошие спеллы. Crypt of







Embrased защищается тремя гоулами. Подавляем их жалкое сопротивление и открываем могилку Gris'a. Труп разговорить не удается, поэтому, обиженные, мы уходим. В Shattered Crypt найдутся ножики Punch Daggers of Moorin и стая окорочков с крыльями от птеродактиля. Могила в Mosaic Crypt подарит магическую кувалду. Верхний этаж Crypt of Dismemberment заставлен ловушками, а нижний залит кровью и завален кусками тел (комната мясника в Diablo отдыхает). Подбираем там чью-то оторванную руку, при ближайшем рассмотрении оказавшуюся рукой Безымянного. В одном из коридоров нас притормозит говорящая каменная голова — Glyve, которой нужна магическая вода из Drowned Nations. Также она советует поговорить, когда будет время, с персонажем по имени Chad. Идем в подземелье Dead Nations.

Нас встречает Hargrimm the Bleak с толпой зомбей, так что приходится согласиться с его условиями. Болтаем с Soego, покинувшим морг ради миссионерской деятельности среди андедов. В его кровати явно что-то лежит, но, пока он здесь, совесть Безымянного не позволяет там порыться. В залах полно андедов, но нас никто не тронет, если мы сами того не захотим. Обнаруживаем Doubtful Skeleton, раздумывающего о тщетности своего андедского существования. Вот идеальный слушатель для Soego. Бежим к нему и рассказываем о находке. Тот радостно несется на поиски скелета, а мы лезем в кровать и достаем дневник. Узнаем оттуда, что Soego является крысой-оборотнем и состоит на службе у крыс, которые находятся в смертельной вражде с андедами. Разыскиваем Hargrimm'a и закладываем ему Soego. Тот поначалу отпирается, но затем рвет на груди тельняшку и превращается в крысу. Однако Hargrimm скастовал на шпиона нечто испепеляющее, и конфликт был исчерпан. Идем подобрать череп Soego — авось пригодится. Подкатываем к Hargrimm'y с ненавязчивой просьбой выпустить нас отсюда, но вместо этого получаем обещание организовать для нас встречу с боссом андедов (Silent King) в обмен на истребление отряда из шести крысаков в западном крыле. Шесть это уже много, и кастуют они так, что только успевай глотать лекарства. Собираем хвосты, чтобы отдать их гоулу (Knifed Ghoul бродит около выхода из подземелья на востоке) в обмен на ножик Uhir'a. Мимоходом придумываем новое имя для Nameless Zombie за 5000XP (или приносим ей имя с могилы в Drowned Nations — там еще рядом шипастый ящик есть). Докладываем Hargrimm'y о выполненной работе и просим испросить разрешения у Silent King'a на выход отсюда. Разрешение получено. Ходят слухи, что если харизма позволяет, то вместо упрашивания Hargrimm'a можно подкатить к Stale Mary и договориться с ней. Идем ко входу в Drowned Nations.

Сержантские советы

ХАЛЯВНЫЕ XP И ДЕНЬГИ

2 После решения проблемы на складе в Lower Ward можно зайти к гробовщику и долго докладывать ему об этом, получая за каждый рассказ по 2000XP, хотя, по-моему, программа как-то распознает левизну этих XP и учитывает по-особому.

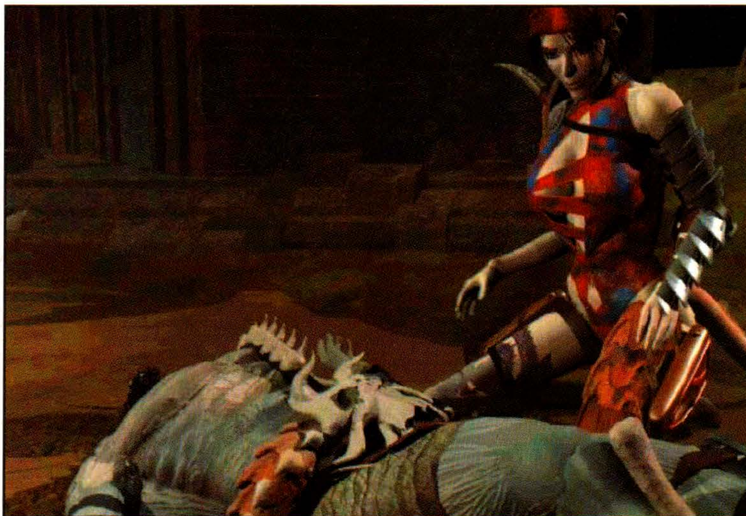
В восточном крыле рядом с трупом в желтых штанах («Три раза КУ») найдем Decanter of Endless Water, который хотел заполучить Glyve (каменная голова в Weeping Stone). Правда, сперва придется помахаться со стаей окорочков. В юго-восточном крыле у трупа, охраняемого парой белых рогатых ящериц, заимствуем Bronze Sphere для Pharod'a. Рядом дверь, но войти туда может только Безымянный. Его переносит в отдельную локацию. Пытаемся прорваться в центральный зал, но нас отбрасывает в западную комнату. Вынимаем ключ из саркофага и идем в центр рисунка на полу. Безымянного убивает разрядом молнии, но он тут же возрождается в северной комнате. Снова идем в центральный зал, и нас переносит теперь уже в восточную комнату, забираем ключ, попадаем под молнию. Проделываем то же самое для получения третьего ключа из южной комнаты. Теперь спокойно проходим в центральную комнату и изучаем надписи на стенах (восемь штук). Следуем их инструкциям и в итоге открываем центральный саркофаг — четвертый ключ наш. Слоняемся вокруг, пока нас не телепортирует в небольшую комнату с ящиком. Забираем оттуда все ценное, после чего возникает портал, переправляющий Безымянного к его боевым товарищам. Поднимаемся в Dead Nations, затем в Weeping Stone, а оттуда заходим в Warrens of Endless Thought (вход туда на северо-востоке).

Mantouk, один из боссов крысиного народа, телепортирует наш отряд в другой конец локации.









Персонажи











В ответ на такое хамство безжалостно вырезаем всех крыс: и оборотней, и тех умных, которые ползают и кастуют разную гадость. В темном углу самой северной комнаты находим бутылку Murk. Зачем она нам — я пока не придумал, но взять с собой стоит. Врываемся в логово крыс — Cranium Rat Collective — и сталкиваемся с их лидером Many-что-то. Тот за бешеные бабки предлагает убрать короля андедов Silent King'a. И я задумался — с какой такой стати я расшаркивался перед этими полуразложившимися тварями? Отряд потопал обратно в Dead Nations и перебил всех андедов до единого. Главное, не забыть подобрать отрубленные головы Hargrimm'a, Stale Mary, Acaste плюс ключ от покоев короля (ключ был у Hargrimm'a). Влетаем в тронный зал, давим охрану из гигантских скелетов и обнаруживаем, что король-то давно помер и на троне сидит совсем мертвый скелет. Забираем его череп (!) и проделываем путь обратно к лидеру крысаков в Cranium Rat Collective. Тот вероломно нападает на нас вместе с двумя десятками своих сородичей, но мы уже покрутели настолько, что убиваем их, не отступая из комнаты. После смерти этих камикадзе остальные крысы выкидывают белый флаг. Возвращаемся в Buried Village.

Отдаем Uhir'y его ножик, берем у Quint'a квест на поиск ожерелья, находим его в сундуке под правым окном дома Марты и получаем за это много XP. Нанесем визит Pharod'y. Из него обязательно надо вытрясти историю о том, как он добывает трупы (только НЕ через опцию «...это только для моих ушей...»), а только потом отдать бронзовую сферу и отобрать вещи из прошлой жизни Безымянного: деньги, бинты и слабенькое кольцо. Annah оказывается его дочерью и присоединяется к отряду.

> **Сержантские советы**
>
> **ХАЛЯВНЫЕ XP И ДЕНЬГИ**
>
> **3** Камень с воспоминаниями Ravel в частном Сенсориуме в Civic Festhall (справа внизу) за каждый подход и последовательность ответов 1112111121 выдает по 6000XP Безымянному (не всем!).

Sharegrave в Ragpicker's Square и Emoric в баре в северо-восточном Улье выдадут по капле XP за разведку в стане Pharod'a. Тратим деньги на новое оружие и татуировки, после чего идем брать штурмом Tenement of Tugs в северо-западном Улье. Путь по первому этажу до большого зала прокладываем без осложнений, а в его предбаннике возникает Sybil и советует нам вместо лобовой атаки на десяток бандитов сходить на третий этаж за ключом (для этого придется завалить бандитского мага), войти в зал с востока и незаметно вдоль стены прокрасться к выходу в Alley of Lingering Sighs. Но, по-моему, есть еще третий способ — сразу обойти зал с востока и войти в него через пролом в стене (хотя курсор будет как раз над дверью), от которого до выхода рукой подать. Если у вас нет с собой ломика, то обязательно (!) найдите его в одном из сундуков в Tenement of Tugs.

По Alley of Lingering Sighs бродит один дабус, другой в несколько неживом виде валяется в доме. Забираем у него молот (!), идем в юго-восточный угол локации и жмем на выход. На новом экране наша группа автоматически подойдет к каменной говорящей голове. В этом месте Безымянного замочили в прошлый раз, и тут его нашла Annah. Голова помогает Безымянному вспомнить, кто именно его убил — толпа теней, коих вы уже дважды видели (в морге и при убийстве Pharod'a). Голова собирается родить то ли новый кусок города, то ли часть измерения, точно не знаю, но ей мешает придурок с молотком (дабус). Убивать полоумного не следует, поскольку Lady of Pain, слугами которой являются эти создания, может обидеться. Возвращаемся в дом с трупом дабуса, вызываем у себя странные видения, идем к живому дабусу и говорим: «Там твой собрат... того». Он несется в дом и запирается на все замки. Идем поболтать с головой и возвращаемся к этому дому. Курсор сразу слева от него изменяется на знак вопроса — тут надо поработать молотом (вам только пункты диалога выбирать надо). Аналогичную работу, только ломиком, вы проделываете на куче досок почти напротив ворот к голове (та же локация, справа от дыры неизвестно куда). Соберите все вещи из запасов Морти и распределите между остальными членами команды, причина ниже. Идем к голове «принимать роды», после чего нашу группу переносит в Lower Ward.

Пока какой-то торгаш отвлекал основную часть отряда, два крысюка нагло [вырезано] нашего черепка! Начинаем допрашивать коренное население. Korur тренирует воинов на более высоком уровне, чем Porphinon, и дает совет поискать Морти в логове некоего Lothar'a, местного коллекционера чужих черепов. Vorten ничего не знает, но рекомендует обратиться к Ebb Creakness'y за информацией (Ebb накачивается пивом в Smoldering Corpse Bar в юго-восточном Улье). Едва Безымянный раскрыл рот, чтобы тормознуть проходившую мимо Kii'n'y, как Dak'kon принял боевую стойку — дама оказалась его смертельным врагом. Ну и ладно, не будем с ней говорить. Sebastian сказал, что может помочь со шрамами на теле Безымянного, но ему надо сперва разорвать контракт

с Grosuk'ом (он из племени abishai). Беремся за это дело и получаем совет затариться перед атакой магическим оружием и магией — ничто другое не наносит вреда abishai. Xanthia пытается столкнуть лбами трех thokkola и одного abishai. Я тут же настучал об этом Thorp'у, главному thokkola (ростом выше Безымянного, объем мозга, как у кролика), за что получил немного XP. Потом вернулся к Xanthi'и и сообщил ей, что бой не состоится. An'azi смертельно больна и хочет побыстрее покинуть этот мир. Что ж, Dak'kon предоставил ей такую возможность. На рынке мелких преступников общаемся с Deran'ом, потом с Trist. Ее хотят продать за невыплату денег по кредиту, хотя она утверждает, что все было оплачено и надо лишь найти и принести расписку. Добиваемся от нее имен кредиторов: Byron и Lenny, после чего топаем на их поиски. Сперва дважды говорим с Byron'ом о потерянных бумагах и намекаем на его участие в этом деле. Идем к Lenny, говорим, что мы типа от Byron'a, хватаем его за шиворот в момент попытки сделать ноги и учиняем допрос. Все ясно, бумаги спер Lenny по просьбе Byron'a, но не уничтожил их, а положил на хранение в Warehouse, чтобы подстраховать свою корму. Lenny, кстати, обучает воровству. Идем в Warehouse и у плавающей в воздухе головы забираем два свитка. Рядом тусуется Yi'minn, еще один враг Dak'kon'a. От драки уклоняться не станем и завалим его, а затем и выбежавших 5-6 головорезов (кроме морального удовлетворения пользы никакой). Свиток отдаем Deran'у за 4000XP, потом еще столько же получаем от Trist. В магазине Pawn Shop на юге можно купить-продать разное барахло, в том числе Shards of Fate — что-то похожее на одноразовые, но непростые кастеты. Giltspur, собравший толпу около южного входа на рынок, продает разную мелочь и просит сбегать в Print Shop и что-то отдать в печать. Относим свиток полиграфисту, заодно отдаем ему бумажку из морга (если вы ее еще не выкинули). Giltspur на радостях дает немного XP и свиток для кого-то в Foundry. На рынке такая же толпа, как и на улице. Aalek торгует магическими вещами, Anzo — оружием, Cinder — спеллами. Karina хочет, чтобы кто-нибудь сказал ей, что она ему нравится, — скажем, нет проблем. Потом сходим к охраннику Corvus'у у северного выхода с рынка и расскажем ему о Karin'е за 2000XP. Ему же отдаем свиток с описанием темных дел Byron'a (еще 2000XP). Самое время разобраться с abishai Grosuk'ом. В разговоре с ним НЕЛЬЗЯ брать с него слово, что он оставит вас в живых, иначе он просто сбежит и убьет Sebastion'a. Перебросьтесь с ним парой фраз и запинайте до смерти. Если встать Безымянным справа от трупа, то вылезет диалог из двух пунктов «Подавить желание...» и «Свалить». Выбираем первое. Возникает портал, но через два шага вылезает тот же диалог — наш выбор не меняется. В осадной башне болтаем с големом, который выдает 10000XP, оружие, способное угробить даже Безымянного, кучу информации и готов купить-продать оружие. Я взял у него Spiked Gauntlets of Ogre Power и Punch Daggers of Shar. Покидаем башню, чтобы доложить Sebastion'у о проделанной работе. Идем к гробовщику по имени Hamrys, встречаем у него зомбика Dimtree и беремся освободить его от проклятия, для чего опять надо идти к Sebastion'у. Тот мнется, говорит, что связан контрактом и т. д. Пока он отвернулся, читаем его книгу. Судя по 4000XP, полученным за это, решение было правильным. Отправляем Dimtree в мир иной и беседуем с Hamrys'ом. Узнаем, что план одной гробницы хранится в Warehouse, но найти его среди других бумаг сложновато. Решительно идем в Warehouse, и нам немедленно выдают искомое. Возвращаемся к гробовщику похвастаться находкой. С мелкими делами в этой локации покончено, значит, настал момент разборки с Lothar'ом по поводу нашего друга черепка, и наш путь лежит

Сержантские советы

Халявные XP и деньги

4 В подземельях Curst'a после обнаружения меча Триаса идем к нему. Последовательностью 121121 освобождаем его от цепей и получаем 300k XP, после паузы он сам заговорит с Безымянным, тогда делаем 112, то есть говорим ему, что жаждем знаний и тут же сваливаем. Повторяем ту же процедуру и всякий раз получаем по 300k XP. Подлинная XP-халява.

Персонажи





Советы по статистикам

В игре вы найдете гору всевозможных бутылочек, баночек, сухарей и прочей ерунды, которая, будучи съедена или выпита, навсегда поднимает определенную статистику. Поскольку для финальной битвы в Fortress of Regrets очень важны высокие Intelligence и Wisdom, то имеет смысл закупаться у baatezu Fjhull-Forked-Tongue в локации Outlands особыми церебральными паразитами, увеличивающими эти статистики. Другой путь — кольца, браслеты, серьги и татуировки (интересное решение), но их много на себя не напялишь. Когда кто-нибудь из членов вашей банды подберется к получению следующего уровня, то не поленитесь навесить на него побольше фенек, улучшающих Constitution, так как при получении уровня прибавка к MaxHP рассчитывается от текущей Constitution, а не от базовой. Разговоры с некоторыми NPC могут увеличить статистики и MaxHP, поэтому рекомендую сохраняться перед началом диалога.



Если позволяет Wisdom, то постарайтесь разобраться с Кругами Зертимона, той круглой штуковиной, которую таскает с собой Даккон. Кликайте на нее, делайте USE, внимательно читайте, а потом беседуйте с Дакконом и отвечайте на его вопросы. За каждый пройденный круг вы получите неплохой спелл.



Персонажи











в Wrecked House, что на юге локации.

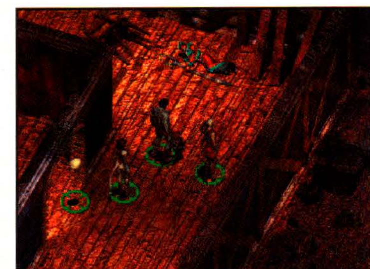
Справа от залитого светом круга в центре комнаты есть спуск в подвал — нам туда. На одной из полок обнаруживается наш черепок, который успевает шепнуть о могуществе хозяина дома и крайней нежелательности конфликта с ним. Мужик — могучий визард, как видно, готов обменять Морти на череп одного из известных персонажей: Soego, Hargrimm'a, Stale Mary, Silent King'a, Acaste или Mantouk'a. Он предлагает отправиться на охоту за черепами в подземелье — вход через дыру под диваном в центре комнаты. За невинную фразу «Мы там уже были» визард отваливает 30000XP. Спускаемся вниз, угощаем Mantouk'a отравленным сыром (можно просто пойти в атаку, но у него в рукаве есть пара магических фокусов, поэтому если есть возможность, то лучше воспользоваться отравой), подбираем его череп и книгу Grimoire of Pestilential Thought (с книгой лучше не говорить), вырезаем остатки крысюков. Теперь можно пойти через портал в Weeping Stone для разборки с местными андедами, если вы не успели этого сделать раньше, но черепа Mantouk'a для сделки хватит. В комнате визарда расспрашиваем черепков на полках об их жизни, а самого Lothar'a надо обязательно спросить о ведьме Ravel (с этого начнется довольно длинный квест). Идем в северную часть Lower Ward, где за воротами бродят охранники. Показываем им письмо от Giltspur'a и проходим в Great Foundry.

В зале с котлами с расплавленным металлом нас интересуют три человека. Супервизор Aliss Tield поделится информацией о кузнице и годсменах, научит, как выковать одну фигню. Другой супервизор, Thildon, даст кусок железа. Nadilin, клерк в комнате на юге, за 40 монет (хотя поначалу хотел содрать с нас все 50) продаст молот, щипцы и фартук. Из диалога с ним становится ясно, что если ему предъявить некий рецепт, то он что-то должен нам выдать. Я решил, что за попытку кинуть на деньги можно использовать нашего вора для осмотра карманов клерка, в результате чего был вытащен рецепт, который был без зазрения совести отдан тому же клерку. Так в наших руках оказалась дубина Justifier. Как достать рецепт по-честному, я не знаю. Дверь справа ведет в Godsman Hall. Sarossa, Saros, Bedai Lihn делятся только информацией, Keldor принимает от нас записку Giltspur'a и рассказывает о процедуре вступления в ряды группировки годсменов. Для начала он предлагает продемонстрировать талант кузнеца. Идем к пустому котлу в Foundry, кликаем на него знаком вопроса и куем боевой топор. С гордостью показываем результат Keldor'y, и он дает второе задание: разобраться с убийцей. Говорим с Aliss Tield, затем по нескольку раз с Bedai Lihn, Thildon'ом и Saros'ом. В результате получается, что можно обвинить кого-то из двух последних или обоих сразу. Я сдал Keldor'y обоих и получил третье задание: сходить на второй этаж к Sandoz'y и отговорить его от самоубийства. Правильная последовательность 3-1-2-1, там что-то насчет «Ты провалил свой тест». Keldor дает еще горстку XP и предлагает влиться в ряды фракции годсменов. Это терпит, а пока надо заняться квестом Nihl Xander'a. Выходим на улицу, на секунду заглядываем к Glitspur'y сообщить о доставленном письме и получить новое (Barkis'y в Smoldering Corpse Bar в юго-восточном Улье), и отправляемся на юго-восток в локацию Clerk's Ward. Пока ни с кем не разговариваем, а ищем Apothecary (чуть правее центра). Покупаем Dream Vile — бутылку с каплями крови и кусочками кожи Безымянного — и бежим обратно в Lower Ward в Foundry к Nihl Xander'y. Теперь ему нужна птичья клетка — возьмем у голема в Siege Tower. Последний ингредиент — это подушка, которую кладут в гроб покойнику под голову. Тащимся к знакомому гробовщику, но вместо подушки получаем лекцию о том, как правильно сделать гроб. Под конец узнаем, что подушку можно найти в Warehouse. Идем туда, забираем подушку, относим Xander'y и получаем одноразовый ключ — черное перо. Ключ откроет дверь на северо-западе кузницы. Смотрим новые видения, затем подбираем в отряд отпавших друзей. Вступать во фракцию кузнецов (а Xander уже готов нас принять) или нет — дело вкуса. С одной стороны, это решение не накладывает жестких ограничений, и впоследствии можно будет переметнуться в другую фракцию ради лишних XP, а с другой — особой пользы от фракции кузнецов не видно: дадут пропуск для прохода в северную дверь (там делают самоходную фаерболльную установку или нечто похожее) и предоставят возможность юзать спецвооружение, значащееся в игре под грифом «only for Godsmen», — навороченные молот, топор и дубину. Двигаем

Сержантские советы

ХАЛЯВНЫЕ ХР И ДЕНЬГИ

5 В Dead Nations спросим у Stale Mary как пройти к андедному королю. Она откроет портал и даст три с чем-то тысячи XP. Игнорируем портал и обращаемся к зомбихе с той же просьбой, и она опять даст XP. И так далее.



в Clerk's Ward для более подробного ознакомления.

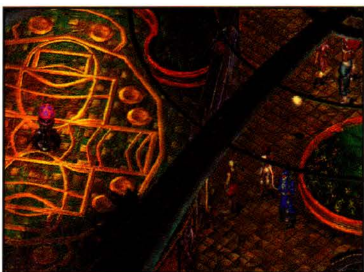
В этой локации тусуется такое количество народа, что, несмотря на мой гудный элайнмент, мне захотелось их всех перебить. Укушавшаяся «в альпенгольд» ((с) не мой) Sarhava Vjhul решила наехать на нашего вора, но ненавязчивое помахивание боевым топором перед ее носом в момент протрезвило даму. Eli Havelock, тренер воров, за фразу типа «Все профессии имеют право на существование» хлопает Безымянного по плечу, дает 12000XP и убегает в Civic Festhall. Девушка Nemelle стоит на западе карты. К ней, если помните, советовала обратиться каменная голова из подземелья. Nemelle говорит пароль для нашей бесконечной бутылки с водой (Decanter of Endless Water) и просит найти ее подругу Aelwyn. Та выпивает где-то на востоке. Беседуем с ней, потом с Nemelle, за что получаем XP и +3 MaxHP. Кстати, с бутылочным паролем можно выручить того мага, который полыхает в центре Smoldering Corpse Bar. Jolmi's Messenger сообщает нам, что его хозяйка ждет Безымянного в Festhall'е с каким-то делом. Salabesh the Onyx, мастер по проклятиям, поведает о том, что некий Jumble Murdersense может снять проклятие с Reekwind'а (один из наших старых квестов). Salabesh — занятный дедок: одного беднягу он заставил говорить через, пардон, задницу, а рот соответственно стал выполнять несколько непривычные для него и особенно окружающих функции. Еще один алкаш, Drunken Mage, не в силах противостоять дурной привычке и просит о помощи, не забывая прикладываться к кружке. Thug Boss, скрывающийся в тени дома лингвиста на юге, имеет при себе стальную клетку с Mertwyn's Head. Как получить ящик в свои руки, вы знаете. Голова из клетки просит принести ее к туловищу в Festhall. Malmaner хочет, чтобы мы купили ему костюм у Tailor'а (в магазине за его спиной). Берем робу дастмена за 30 монет, отдаем Malmaner'у за 8000XP, намекаем на то, что слишком у многих она есть, поэтому невредно будет прикупить другой костюмчик. Malmaner соглашается, и мы, потеряв еще 50 монет, получаем 6000XP. Теперь надо зайти в Curiosity Shoppe и купить кое-что из экзотических товаров: Chocolate Quasit, Gorgon Salve, Fiend's Tongue, Deva's Tears, Frost Ale Mug, Potion of Horrific Splitting и продвинутую вставную челюсть для Морти. Владелице этого магазина Vrischik'е можно попытаться продать в рабство кого-нибудь из своих компаньонов, но это эвильный путь, и я им не пошел. Идем в Apothecary и юзаем только что купленный Potion на продавце по имени Pestle Kilnn. Отправляемся в Art Gallery, рассматриваем все экспонаты, обсуждаем их с Yvan'ой, не забываем по дороге украсть ледяной осколок с помощью Frost Ale Mug, а в самом конце (!) экскурсии вымазать статую с поднятыми руками Gorgon Salve (апгрейд талантов Морти, судя по его возгласу, хотя непонятно — каких).

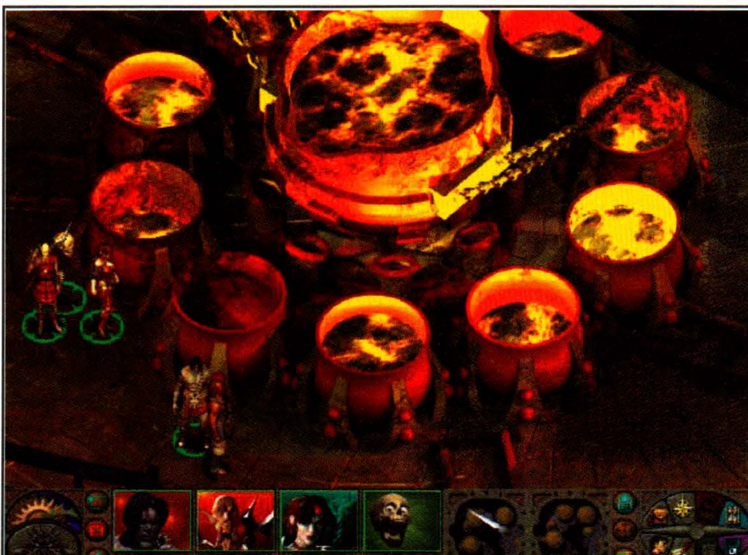
Очухиваемся в Lower Ward и возвращаемся бегом в Clerk Ward. Надо прогуляться по Civic Festhall — генеральному штабу фракции сенсоров. Jolmi за некоторую сумму попросит Безымянного подставить его горло под ее нож — нет проблем, он все равно бессмертен. Splinter коротко рассказывает о сенсорах и провожает в общедоступный Сенсориум, где предоставляется возможность прочистить память главного героя четырнадцатью простыми и шестью извращенными способами. Я перепробовал все и вернулся в фойе. Montague, «бледный юноша с горящим взором», собирается набить морду Безымянному, но вежливость и боевой топор заставляют его изменить свои намерения. Mertwyn the Headless бродит по залу в поисках утерянной головы, которую мы отбили в честном, но неравном бою у разбойников около дома лингвиста. Старый [вырезано] Jumble Murdersense после нашей просьбы снять наложенное им на Reekwind'а проклятие насылает на Безымянного приступ икоты. Приходится бежать к Salabesh the Onyx, научиться у него одному проклятию и тут же наложить его на Jubml'а. Тот падает на колени в слезах, после чего снимает и икоту Безымянного, и проклятие с Reekwind'а. Посещаем три лекции — мне удалось выбить 1500XP. Qui-Sai, тренер воинов, если правильно к нему подкатить (возможно, для этого понадобится переговорить с тренером воров Eli Havelock'ом на тему воровства оружия, если вы этого не сделали, когда тот тусовался на улице), улучшит armor class Безы-

Сержантские советы

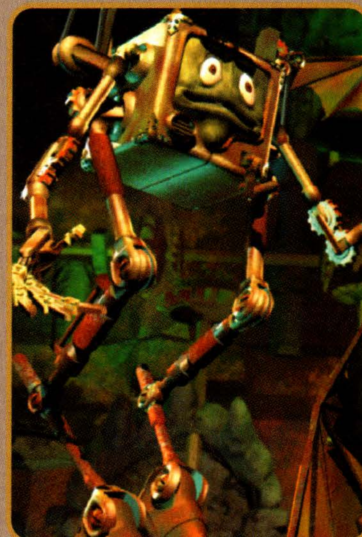
ХАЛЯВНЫЕ XP И ДЕНЬГИ

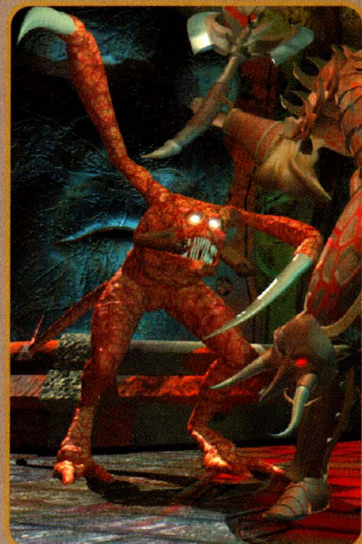
6 При выполнении этого финта советую сохраняться, так как программа волнуется и ведет себя нестабильно. В Foundry после получения от клерка по рецепту дубинки Justifier мочим клерка и стоящего рядом охранника. Подбираем рецепт на дубинку и заходим в ближайшую комнату — она ведет в зал совета годсменов. Возвращаемся обратно, и, бац, клерк и охранник восстановились. Честно получаем по рецепту еще один Justifier, убиваем клерка и охранника, подбираем уже два (!) рецепта на дубину, уходим в другую комнату. Каждый раз число рецептов на дубину будет увеличиваться на единицу. Набрав кучу дубин, продаем их всем скопом (говорят, так прибыль больше) любому, кто захочет купить. Вообще-то, это должно заметно влиять на элайнмент, но можно сделать все по-честному. Вступить во фракцию годсменов, потом вступить в сенсоры и вернуться в Foundry. Тогда foundry-сторы наедут сами и у вас появится законное основание рубить респавнящихся клерка и охранника.





Персонажи







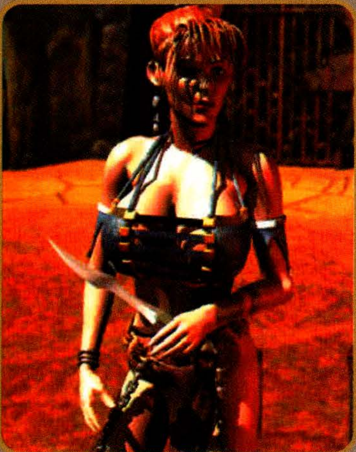
Персонажи

Женщины Planescape

Я хорошо понимаю, что красота есть штука относительная и что прекрасно для одного, то может оказаться для другого отвратительно. Поэтому вместо раздачи званий «Мисс»... и «Миссис Planescape-2000» я представляю на ваш суд фото местных красавиц. Недоброжелатели утверждают, что сей смотр носит явный некрофильский оттенок, но я же не виноват, что дамы вот такими родились. Или умерли. Давно.

Добрых слов заслужила работа плейнскейповских модельеров. Принцип «чем богаче женщина, тем меньше на ней одежды», изо всех сил претворяемый в жизнь местными кудесниками высокой моды, имеет право быть, но при этом туалеты представительниц древнейшей профессии, коих чуть ли не полгорода, смотрятся на фоне двух скрещенных ленточек одной богатой женщины, примерно как зимняя спецодежда путейного рабочего на фоне платья от Кардена. «Остапа понесло..» (с). А с другой стороны, если бы я увидел зомби женского пола в бикини, то, наверное, начал бы заикаться. Короче, смотрите и наслаждайтесь. Если сможете.





мянного и даст 10000XP, а потом, когда перейдет в тренажерный зал, сможет апгрейднуть навыки владения оружием. Идем к Splinter'у, вступаем в ряды фракции сенсоров, рассказав свежую байку о морге, и просим сопроводить нашу группу в частный Сенсориум. Юзаем все три сенсорных шара, и в одном из них удастся побеседовать с самой Ravel, запертой в отдаленном мэйзе по приказу Lady of Pain. Здесь же бродит Quell, мужик в синем халате. В начале разговора отбираем у него конфетку и демонстративно поедаем. Мужик расстраивается, но мы подсовываем ему Chocolate Quasit, купленный в Curiosity Shoppe. Тот светится от счастья, выдает сведения о дочери Ravel и предлагает купить магические шоколадки, при съедании которых кастуется какой-нибудь спелл. Неплохая идея: надкусил шоколадку — вылетел Lightning. Возвращаемся в фойе и идем до конца направо мимо трех тренажерных залов. Там есть вход на этаж с жилыми помещениями. Обращаемся к клерку с просьбой отдохнуть, за что получаем еще и ключ от нашей комнаты (справа). Выгребаем оттуда спеллы и Додекаэр — столь долго искомый нами бортовой журнал Безымянного. Юзаем его, получаем 5000XP и понимаем, что без лингвиста журнал не прочесть. Перед тем, как идти к нему в дом, надо поговорить с дамой Unfulfilled-Desire. Лингвист Finam согласен перевести иероглифы Додекаэдра, если мы найдем его журнал. Забытый где? Правильно, в борделе. До посещения этой достопримечательности мы еще дойдем, пока надо сходить



к пьяному магу и посоветовать ему обратиться в Festhall к Unfulfilled-Desire, за что получим Frost Ale Mug (теперь уже ненужный) и 10000XP. Наносим визит в дом адвоката Iannis'a, чтобы забрать кое-что, хранящееся под кодовым номером 687-KS (код сообщил один из камней в Сенсориуме). Выясняется, что Iannis это отец Deionnar'ы, и он очень хочет сходить в Сенсориум поговорить с камнем, но не может, поскольку во фракции сенсоров не состоит. Идем в Civic Festhall к Splinter'у и испрашиваем разрешение для Iannis'a. Возвращаемся к адвокату, говорим ему о допуске в Сенсориум, напоминаем про вещички (кольцо, письмо, scroll of healing) и даем ему прочитать письмо. Ну-с, теперь дороги всех квестов ведут в бордель.

> **Сержантские советы**
>
> **ХАЛЯВНЫЕ XP И ДЕНЬГИ**
>
> **7** На рынке в Lower Ward можно ходить между Корвусом и Кариной, задавать им вопрос: «Как дела?» и получать по чуть-чуть XP, но это малоинтересно.

Хозяйка заведения, суккуб Fall-from-Grace, не против присоединиться к нашему отряду, но сперва просит переговорить с десятью девушками и высказать ей свои соображения. Сперва пройдемся по всем комнатам по часовой стрелке, начиная от входа. В первой комнате стоит живой шкаф Luis the Dresser Dude. Болтаем с ним и забираем из тумбочки журнал лингвиста. Во следующей комнате говорим с Juliette. Ей нужно, чтобы мы сбегали в Print Shop (в Lower Ward), забрали у его владельца любовное послание и отнесли его Montague в Civic Festhall. В коридоре напротив двери в третью комнату встречаем Vivian, потерявшую духи — обещаем вернуть пропажу. В самой комнате находим Nenny Nine-Eyes. Ей от нас ничего не нужно, но она делится подозрениями насчет лица, укравшего запах Vivian,— это Marissa. По четвертой комнате ходит Ессо. Она пока (!) не может говорить, поэтому вернемся к ней чуть позже. Пятая и шестая комнаты пусты. Marissa обнаруживается в седьмой комнате, однако она утверждает, что не брала духи Vivian, а еще ей нужна вуаль. Восьмая и девятая комнаты пусты, в десятой найдем Kimasxi Adder-Tongue. Она что-то делает с Морти, апгрейдит каким-то образом. В одинадцатой комнате выслушиваем байки от Yves-the-Tale-Chaser. В коридорах осталось переговорить с Kesai-Serres









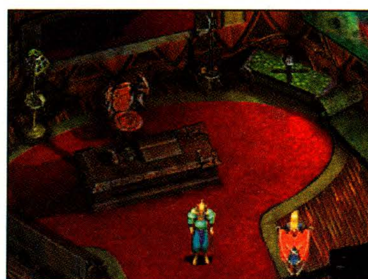
и Dolor'ой. Последняя хочет, чтобы мы нашли Merriman'а и забрали у него ключи от ее сердца. Говорим с Fall-from-Grace, и она присоединяется к нам. Идем в магазин к Tailor'у и покупаем для Fall нормальный визардовский прикид. Если владелец магазина Print Shop (к нему нам надо по квесту Juliette) уже выпроваживал вас пинком под зад (как меня), то послание он не даст. В любом случае надо идти в Civic Festhall, чтобы уболтать Montague и обменять кружку с водой из реки Стикс (мы ведь уже взяли кусок льда с помощью Frost Ale Mug в галерее) у Merriman'а на ключи от сердца Dolor'ы. Возвращаемся на пару минут в бордель, дабы завершить квесты Juliette и Dolor'ы, при этом Dolora делится информацией о том, как надо общаться с немой Ecco. Отдаем Ecco язык Fiend's Tongue и слезы Deva's Tears, купленные когда-то в Curiosity Shoppe, и она сообщает, что Kesai-Serres — это дочь Ravel. Интересно, если Ravel уже много веков безвылазно сидит в мэйзе, а может, вообще умерла, то сколько лет должно быть ее дочери?! Говорим с Juliette, Nenny, Ecco и Kimasxi о Kesai и Ravel. Подкатываем к самой Kesai, вываливаем всю правду и просим у нее одну-две капли крови (для этого надо дать ей носовой платок, который можно найти почти в любой комнате борделя или стянуть у любой из девушек). Кровавый платок является ключом к порталу в мэйз Ravel!!! Если Kesai ни в какую не желает сдавать анализ крови, то, как это ни прискорбно, придется для пользы дела ее замочить, а вместе с ней и охранников. Тогда можно будет вымазать платок в луже крови под трупом. Говорим с Kimasxi, потом с Nenny. Она скажет, что видела мужчину, выходящего из комнаты Kimasxi. Подозрение падает на шкафа Луиса (Перейру Да Сильву Робсона ;) Идем к нему, обвиняем в краже и успеваем вытащить из его ящика алую вуаль Mariss'ы. Отдаем пропажу владелице и сообщаем Vivian о запахе на вуали, та устраивает за кадром разборку и поднимает харизму Безымянного на единичку. На этом игровые загадки борделя исчерпались. Осталось непонятно одно — почему ЭТО называлось «борделем»? Выйдем на свежий воздух и заглянем в галерею, чтобы рассказать старушке о ее дочери Yves, затем идем к лингвисту. Отдаем ему журнал и получаем взамен бумаги его отца с описанием редкого языка. Читаем бумаги, юзаем Додекаэдр и узнаем кучу нового, в том числе код 51-AA. Идем с этим кодом к адвокату и забираем хранившееся десятки лет под этим кодом добро: магический камень, глаз и рецепт для получения чего-то в Foundry. Уже после прохождения игры до меня дошли слухи, что в Clerk's Ward еще можно получить некий скролл от персонажа по имени Elobrande (не встречал), а также разговорить Lady Thorncombe из общего Сенсориума, столкнув ее с интересами Salabesh'a Onyx'a, в результате чего она перейдет в тренажерный зал магов и сможет обучить Безымянного, если он у вас числится в магах. Возможно, именно потому, что мой Безымянный был на тот момент файтером, леди отказалась с нами говорить. Для утоления жажды крови рекомендуется спуститься под землю в Under Sigil и перемочить коренное население в лице личинок-переростков и трелонов. Если они наступают толпой в 5–6 особей, то имеет смысл устроить стратегическое отступление. Основной способ ловли тварей обоих видов состоит в выманивании на себя по 1–3 зверюги (желательно в узкий проход) с последующей обработкой магией и холодным оружием. Не порадовало одно: Fall-from-Grace проявила себя профессиональным самоубийцей, то есть лезла врукопашную, невзирая на число противников. Никогда раньше не играл за суккубов. Кто-нибудь знает, может, их мозгами обделяют при рождении? А еще я не смог взломать запечатанную дверь на севере подземелья. Увы мне, увы. Перемазанные в своей и чужой крови, вылезаем на свет Божий.

Идем в Foundry. Охрана принимает нас, как старых знакомых, и препятствий не чинит. Клерк Nadilin без вопросов выдает по рецепту кусок корявого железа столетней давности, который, впрочем, является порталом в мэйз Ravel. У меня возникли подозрения, что дорога предстоит дальняя, поэтому невредно будет завершить кое-какие дела здесь. Во-первых, я отправился в юго-западный Улей, в правом верхнем углу которого рассказал Reekwind'у о том, ценой каких героических усилий мы избавили его от проклятия. Затем я пошел в Smoldering Corpse Bar в юго-восточном Улье и с помощью вечного источника воды освободил визарда Ignus'a, который в качестве вознаграждения присоединил себя к на-

Сержантские советы

ХАЛЯВНЫЕ XP И ДЕНЬГИ

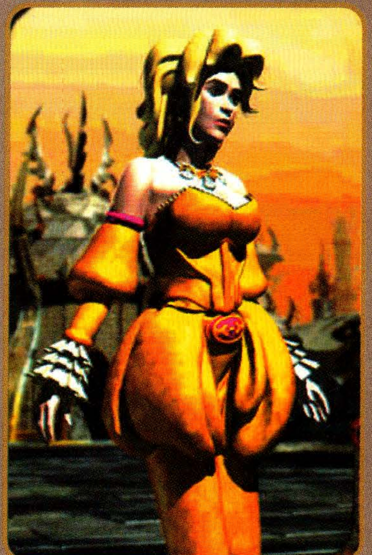
8 Денежный фонтан кузнеца Crumplepunch'а в Outer Curst. За раздел наследства поровну мужик теряет разум и предлагает нам любые товары со значительной скидкой. Продаем ему, например, Justifier за 10000 и тут же покупаем его обратно... за 7500 !!! 2500 чистой прибыли. Повторяем операцию столько раз, насколько хватит наглости.



Персонажи







Персонажи









шему отряду. Моего мнения при этом никто не спрашивал, он просто сказал: «Ну ты попал — я теперь с тобой форева». В этом же баре отдаем бармену Barkis'у записку и возвращаемся в Lower Ward к Giltspur'у для доклада. Стоп! А ведь когда тени замочили Pharod'а, то от него наверняка остались какие-нибудь полезные вещички, в частности бронзовая сфера. Идем в его дворец в Buried Village и обираем труп. Мародерство, конечно, но ведь нас никто не видел. Теперь можно либо сразу активировать портал в Ravel's Maze, либо сперва поднять на поверхность земли и навестить старушку Mebbeth. Я ей отдал чернильницу, которую долго таскал с собой, закупился лекарствами, поставил своим магам и присту боевые и лечащие спеллы, после чего заставил всех отдыхать.

Пока они отдыхали, я обратил внимание на один интересный факт — в описании найденных не помню где линз была фраза, что их могут юзать только модроны, то есть налицо намек на возможное присоединение такого чудика к нашей группе. Поскольку раньше мне никогда не доводилось видеть в бою этот облегченный в плане вооружения вариант археолога Громозеки, я решил исправиться. Наутро мы поперлись в Clerk's Ward, зашли в Curiosity Shoppe и купили игрушку без названия в виде металлического кубика. При более пристальном рассмотрении она оказалась маленькой копией модрона. Идем к живым модронам, тусующимся, как это ни странно, в борделе. Что они там делали, я так и не понял, а их отмазкам я не поверил. Ну да ладно. Если вы точно захотите включить модрона в команду, то не забудьте освобо-



дить для него место. Лучше это сделать здесь, в Clerk's Ward, так как отцепленный персонаж останется вас ждать. Подсовываю модронам игрушку, а они и говорят: «Да это так, ерунда, всего лишь ключ к порталу в наше логово». Судя по ответным всхрюкиваниям и сопению игрушки, правильная последовательность: левое колено, левое крыло, правое крыло, правая рука. Мы мгновенно переносимся

Сержантские советы

ХАЛЯВНЫЕ XP И ДЕНЬГИ

9 В Carceri на складе говорим с Ebb Creakness, и он типа пошел в город наводить порядок. Выходим, снова входим и сразу жмем паузу. Мышкой двигаем вправо и видим стоящего Ebb'а! Кликаем на него, НЕ СНИМАЯ паузы, получаем награду и далее по кругу.

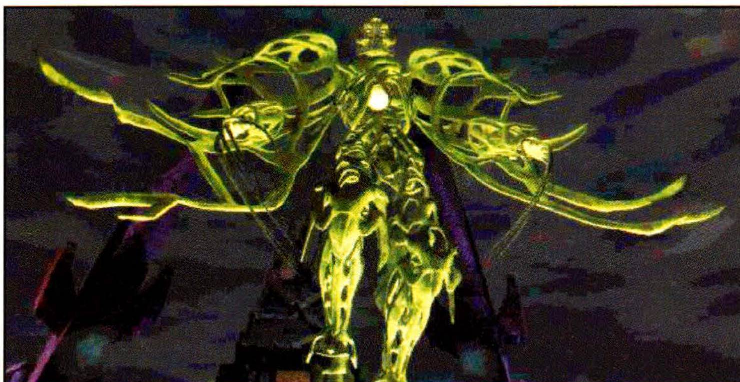
в Modron Maze. Все предметы, выпадающие из рук поверженных механических охранников и кончающиеся на восклицательный знак, можно игнорировать — это бесполезные вещицы. Особое внимание — сбору линз, они настоящие, и потом их можно будет продать. Первым делом ищем комнату управления с 5–6 модронами. Кубик в центре скажет, что у них пропал



директор мэйза, и мы, выпятив грудь колесом, предложили себя на это место. Заодно узнали, что весь мэйз — это симулятор подземелий, и центральный кубик позволяет задать его уровень сложности (для набора XP, наверное). После чертовски долгих поисков я нашел Nordom, модрона-отшельника, который проникся идеей потусоваться с нами. Еще через некоторое время был вскрыт зал со злым визардом и шестью охранниками. Говорим с визардом перед смертью (его), забираем трофеи в виде спелла Mechanus Cannon и Portal Lens. Если вы нашли эти линзы — раньше, то либо виноват баг, либо вы играли на более низком уровне сложности. В любом случае линзы это наш билет домой (в Улей, Ward или еще куда).

Теперь кубик-портал нам не нужен, и самое умное, что с ним можно сделать, это отнести в Siege Tower и отдать голему. Он поначалу никак не проявит интереса, но как только вы соберетесь уйти, он сразу попросит его у вас. Отдавайте без колебаний — в обмен получите Entropic Blade. Это очень крутой меч с damage 3–23 и возможностью менять свой облик! То есть его можно подогнать под один из трех видов: Axes, Edged и Fists.

Подлечившись и отдохнув, мы двинулись в Ravel's Maze. Разведка боем, проведенная нами в этой локации, выявила следующие интересные места: порталы на юго-западе (из него мы появились), на северо-западе и на северо-востоке, бродящую вокруг пятка лы-



сой земли самку гориллы, в которой через полчаса пристального разглядывания была узнана Ravel, полчища недружелюбных созданий растительного происхождения, после бесславной и почти мгновенной гибели коих на местности оставались славные пеньки, и большое количество ловушек. Перед разговором со сморщенной обезьяной (это скорее комплимент, чем наезд) сохранитесь, поскольку в зависимости от харизмы Безымянного и вашего выбора диалог будет протекать по-разному, хотя конец, по-моему, всегда один. В ответах я делал упор на то, что считаю всех членов нашей группы своими друзьями, и вообще старался не говорить резких слов. В результате моего словесного... словесных реверансов я получил 450000XP (90+180+90+90), два раза по +1 Wisdom, один раз +MaxHP и агрейднутый комок кишок — впервые вижу, чтобы внутренностям прилепляли магические свойства. Кто-то говорил мне, что за три комплимента в адрес Ravel она дает неплохую татуировку. Не знаю, меня при ее виде тянуло не на комплименты, а на нечто другое. Ведьма ни в какую не хотела расставаться с Безымянным и понемногу подтягивала резервные части из обычных и продвинутых теней, а также ее древовидных питомцев. Под конец она просто вызвала четверку деревьев и поперла в атаку. Первым делом надо завалить старушенцию, иначе она замучит своей магией, потом выключаем охрану. Быстро обираем труп, и дальше есть несколько вариантов как действовать. Если ведьма во время разговора дала вам прядь своих волос, то открывайте с ее помощью портал и уносите ноги. Если же она пожадничала, как это было в моем случае, то пробивайтесь с боями к любому порталу, лучше к северо-восточному, и, взявшись за руки, прыгайте внутрь. Тьма окутывает Ravel's Maze, и к лежащей ничком ведьме приплывает нечто многорукое и зеленое, обладающее настолько ангельским голосом, что от него задрожали окна и соседи за стеной. Это был первый выход на сцену существа Transcendent One, хотя поначалу я видел в нем Lady of Pain. Он быстро приказал старой перечнице не прикидываться мертвяком, и та нехотя встала. Разговор между «дамами» очень быстро перешел в живописнейший магический мордобой. Ведьме даже удалось сдержать наступательный порыв Трансцендента! Секунд на десять. После чего несчастную накрыло градом молний, а затем она получила мощный огненный заряд в место пониже спины и такой же силы ледяной заряд в лицо (спелл Fire and Ice, по-моему). Простонав что-то типа «ой», Ravel отбросила коньки теперь уже насовсем.

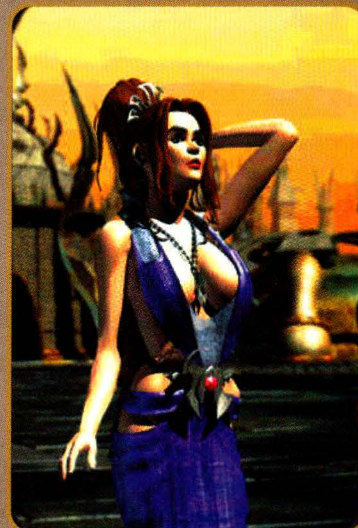




А тем временем мы очутились в локации Outer Curst. В стоге сена позади таверны (там, где двое охранников никак не собьют с ног аборигена) обнаружится колечко +2 AC, в круглом доме слева от кузницы лежит silver-headed hammer — оружие дохлое даже для начального этапа игры. Идем в таверну получить от бармена Tainted Barse главный квест локации на сбор пяти частей ключа у пятерых посетителей. Говорим с офицером Marquez (тренер воинов), стоящим у левой стойки. Он хочет, чтобы мы освободили дочь бармена Jasilya из лап работорговцев, тусующихся на севере Inner Curst. Идем туда через северные ворота. К северу от них имеется ряд ящиков и бочек — суем нос во все, в награду получаем Serpent Ring и Greater Dustman Embalming Charm. В сундуке на западе найдем духи Scent of Storm, вызывающие кислотный шторм. В Warehouse подбираем кусок мела и золотой слиток. Слева отсюда стоит толпа полупьяных офицеров Гармониума, собирающихся продать в рабство дочь бармена. Короткая схватка, и мы можем идти на доклад к Marquez. Он дает первую из пяти частей ключа и предлагает поговорить с Kitla (тренером магов). Та потребует разрешить спор между Crumplepunch из Blacksmith (Outer Curst) и его братом Kester из Distiller (Inner Curst), возникший из-за наследства, из которого приличная сумма должна быть выплачена Kitla. Идем в Blacksmith и берем у Crumplepunch кусок завещания. Идем в Distiller и берем у Kester вторую часть. Читаем обе и понимаем, что отец завещал братьям поделить деньги, но забыл написать в каких долях. Возвращаемся к Crumplepunch и сообщаем ему, что надо все поделить (пункт 3) и получаем 150k XP. Если вынести тот же самый вердикт у Kester, то получим всего 2000. Crumplepunch прямо-таки одурел от счастья, и в его доме забил фонтан халявных денег. А еще в одном из его сундуков заманчиво светятся топор и магические кинжалы. Не поддавайтесь на провокации! Это не оружие, а полная лажа. Мимоходом можно подцепить малозначащий квест: Roberta на западе Outer Curst просит шлепнуть собственного мужа — стучим об этом деле стражнику (не знаю, укрепил я этим семью или нет). Докладываем Kitla, получаем вторую часть ключа и Scroll of Abysmal Fury, затем обращаемся к Nabat (тренеру воров). Он хочет, чтобы мы отправились к смотрителю свалки Kyse (здесь же в Outer Curst). Kyse сообщает о проблемах с бандой Wernet, и мы беремся уладить разногласия. Идем в Inner Curst, около двух телег находим Wernet, беседуем и возвращаемся к Kyse. Туда же подваливает Wernet с парой головорезов и пытается пору-



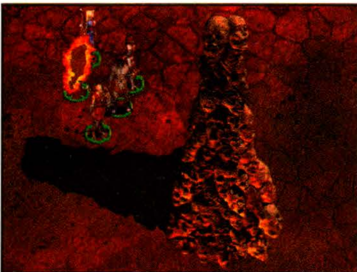
Персонажи

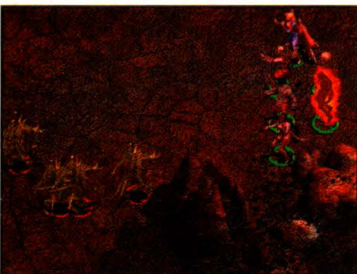














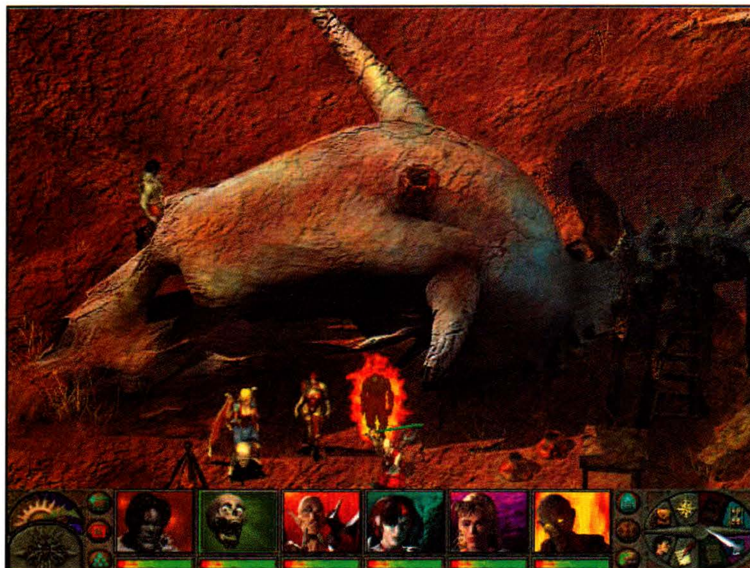
бить старика, игнорируя наше присутствие. Большая ошибка. Kyse благодарит за спасение, и мы идем к Nabat за третьим куском ключа. Dallon просит помочь An'izius в борьбе за власть. Находим этого мужика рядом с Gate-to-Carceri на северо-западе Inner Curst. Ему надо как-то убрать с дороги Siabha. Идем к капитану местной стражи — он стоит около ворот между двумя Curst'ами — и стучим ему, что Siabha хочет замочить An'izius. Благодарный An'izius выдает 100k XP, Dallan — еще 87k и четвертую часть ключа. Dona Quisho хочет освободить фаенда Agril-Shanak из Grain Silo (рядом с таверной), для чего дает особый скролл. Идем туда, карабкаемся на второй этаж, наступаем на пентаграмму, юзаем скролл, стираем пентаграмму, тем самым освобождая монстра. Возвращаемся к Dona Quisho за последним куском ключа. Поднимаемся на второй этаж таверны, говорим с Berrog, в комнате слева от лестницы берем Frost Mint Candy и Minosaurian Chocolate. Спускаемся к бармену (на полке за его спиной есть еще один Frost Mint Candy), чтобы быть отправленными в Underground Curst. Туда же можно попасть и через свалку в Outer Curst, но тогда вы недополучите XP.

Подземелье населено воинствующими трелонами, но мы с ними уже сталкивались и знаем, что надо делать. На юге бродит контрабандист Voorsha. За долю в его бизнесе он просит угробить преследующую его тварь по имени Ghrist, которая бегает немного западнее. Отыскиваем Ghrist, узнаем от него последние новости и убиваем. Voorsha вместо того, чтобы отдать положенную награду, вдруг достает ножик и кидается на Безымянного, но встречается с боевым топором. Уппс! В северной части есть две лужи с неизвестной гадостью. В одной плавает десяток lemure, в другой — столько же nupperibo. Вообще-то, они в атаку не стремились, но ведь прицелы на них становились красными, поэтому я помялся-помялся и поубивал всех на фиг. Потом, правда, прочитал, что и те и другие служили пищей для одной из сторон в Кровавой Войне. Еще севернее стоит Tek'Elach. Ему сказать особо нечего, но хоть не бросился на нас, на том спасибо. Чуть к западу от него ходили два черных abishai, и им почему-то не понравился запах, исходивший от нашего суккуба, — на земле остались лежать два черных трупа. На западе локации гуляет Hermit, способный дать отдых отряду и залечить раны. В ящике к югу от него найдем Ring of Fallen Stars, а слева будет выход в Prison, где нас ждет грандиозный махач, поэтому имеет смысл запастись лекарствами и лечащими спеллами.

Несколько трелонов на входе быстро становятся достоянием истории, а потом будут одни Curst Guards. На северо-востоке находим запертую дверь, взломать которую нам пока не по зубам. На юге пребывает в заточении Trias. Ему нужен меч, спрятанный где-то в центре тюрьмы (на западе). Trias делится звуковым ключом от двери внешнего кольца. По дороге ведем раскопки в сундуках и бочках, награждаемся за это скроллами Call Lightning и Greater Embalming. Влетаем в тюрьму и шаг за шагом пробиваемся к центру, заливая пол кровью многочисленных охранников. Двери в следующие кольца открываются ключом Bone Key, взятым у одного из поверженных противников в первой линии обороны тюрьмы. Один из ящиков таит в себе Dread Bond Bracelet. В центре около креста с мечом стоит nupperibo Cassius. Меч он отдаст, если Безымянный победит его в одном из трех состязаний: силе, скорости или уме. Я победил, как птица Говорун, «умом и сообразительностью», тем более что правильные ответы на загадки Безымянный знал и без меня. Как только меч стал нашим, так сразу пооткрывались двери всех камер, и коридоры заполнились толпой криминальных элементов, которые немедленно приняли бой с невесть откуда взявшимся отрядом гвардейцев. Выживших добили мы. Меч отдаем Trias, за это он нам дает ключ от двери и портала на северо-западе. За дверью стоят живые доспехи Vhailor. Его можно взять в отряд, но я не стал этого делать из-за его кривой идеологии и уболтал до смерти за 150k XP. Прыгаем в портал.

Outlands встретили нас атаками огромного стада двуногих бегемотоподобных gronk'ов и более мелких гадов — grillig'ов. Особенно успешно против них работали дубина Justifier и тактика постоянных отступлений, чередующихся с резкими контратаками. После того, как трупами была завалена вся местность, можно идти в череп гигантского существа, нашедшего свой конец в этом пустынном месте. Внутри тусуется ворчливый baatezu по имени Fhjull-Forked-Tongue, который очень не рад видеть в своем доме нашего суккуба, так как они находятся по разные стороны баррикад в войне. Он даст отдых, хорошие спеллы, море информации и кое-какое оружие. Впрочем, топор нельзя использовать гудам. Желательно не забыть взять у него Cerebral Parasite, а также услышать рассказ об измерении Baator и способе выхода из него (за вопрос о выходе отдельно дается 100k XP). Отдыхаем, если есть необходимость, и выползаем на поверхность. Портал в Baator открывается под левой передней лапой скелета.







Комбат в этой локации выдался крайне нервным, поскольку толпы abishai, lemure, nupperibo и единичные корнагоны перли на нас, как каппелевцы в кинофильме «Чапаев». Поэтому тем, кто уверен в себе, надо пожелать удачи в благородном деле уничтожения всего живого в этой местности, а остальным рекомендовано со всех ног лететь в нижний правый угол, где находится проход к груде черепов Pillar of Skulls. Под аркой реформируем свою группу, выкидывая из нее Морти и Грэйс. Первому нельзя встречаться с кучей, так как он, оказывается, в свое время сбежал из нее с помощью одной из предыдущих инкарнаций Безымянного, а второй нельзя подходить потому, что куча потребует ее в жертву. За ответ на один из вопросов пришлось пожертвовать собой, то есть снизить MaxHP на 15 — невелика потеря. Там, где просили сдать место проживания Fjhull-Forked-Tongue, я нагло наврал. Fjhull хоть и эвил, но связан договором делать гудные дела — совестно стало его сдать. Подбираем выброшенных товарищей, возвращаемся в Baator и несемся (или методично прорубаемся) в нижний левый угол и там, разжевав кусок камня, открываем портал в Outlands. При встрече с Pillar можно поступить по-другому: пойти к ней всем вместе (Морти тоже идет), в обмен на ответ сдать черепка, снова поговорить с кучей и вернуть Морти в обмен на −5 MaxHP, поговорить с Морти и получить обратно не только 5 MaxHP, но и кучу XP, +1 Strength, +1 Constitution.

Навещаем Fjhull-Forked-Tongue, чтобы выяснить, как нам выбраться из этой локации, и он выдает место портала — под правой задней лапой скелета (под бедренной костью). Нас переносит в то место (Curst Gone), где раньше был Curst, но теперь остались только обломки и крест с черепами Gate-to-Carceri. Говорят, что если в начале игры не выполнить квест Moridor (про коробку с lemure), то он, lemure, здесь появится. За его убийство дадут Aegis of Torment и 3000 денег. От черепов узнаем, что город всосало через какую-то дыру черт знает куда. Лезем в портал и попадаем в Carceri.

В городе творится черт знает что. Ультрас Хаоса хотели одержать победу над хулз Порядка. В результате в гудный город прорвались орды эвилов, и понять, у кого из летящих на тебя с клыками и когтями наголо какой элайнмент, стало практически невозможно. Сразу слева от точки входа толпа горожан подвергается налету двух генрелет. Постарайтесь побыстрее разделать эту пару. Теперь надо как-то прекратить беспорядки. Для этого говорим с Kyse, Berrog, Tovus Giljaf, Jujog, Ebb Creakness (стоит в Warehouse, дает хороший скролл), Hermit, Kester (в Distiller), An'izius и остальными ключевыми персонажами, которых сможем найти. Наверняка кто-то тут лишний, но разбираться некогда. Примерно в центре локации отряд гвардейцев бьется еще с парой генрелет — помогаем им, а за это они (только парни из этой группы) будут ходить по городу и нападать на тех, на ком курсор будет красным, причем противник не будет их замечать! Район перед входом в здание администрации опасен для жизни, поскольку монстры постоянно респавнятся. Проблем добавляют два безумных мага, которые с завидным постоянством возрождаются на вышках, куда долетает только магия. Berrog и Tovus придавлены телегой, но кого-то из них можно спасти (а может, и обоих, не знаю). Я спас Berrog'a, так как это должно укрепить Порядок и уменьшить скорость размножения монстров.

В Warehouse слева от входа на куче мусора валяется скролл. Прочитать его может только маг, но мой Безымянный был файтером, так что проверьте сами. В центре города махаются Agril-Shalak и Tek'Elash. Оба еле живые, но победитель все никак не определится. Пару минут мы наблюдали шоу, а потом на сцену выскочил чумной гвардеец из тех, которые за нас, и стал пытаться засунуть свой топор Agril-Shalak в [сами понимаете куда]. Не желая смотреть, что из этого выйдет, мы положили обоих монстров. Гвардеец убежал искать новую цель, а мы забрали у трупа Agril-Shalak хороший топор Heartgrinder. Не утруждая себя дальнейшим разгоном эвильных ДЕМОНстрантов, я вломился в администрацию. На первом этаже на нас прыгнули кони и так же быстро отпрыгнули. На втором этаже шла битва гвардейцев с генрелетами, но все они были враждебны по отношению к нам, поэтому мы вдоль стенки протиснулись к лестнице на третий этаж. Там в гордом



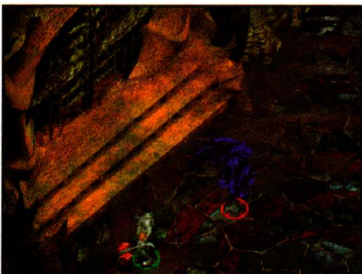






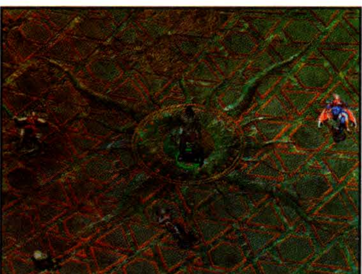






одиночестве стоял предатель Trias. Слово за слово, и мы сцепились, но тут опять прыгнули кони. Пришлось валить всех. В итоге Trias взмолился о пощаде и предложил обменять свою жизнь на портал в Fortress of Regrets. Я согласился, он открыл портал и застенчиво так спросил: «Ну, я пошел?» Разбежался! Мы хоть и гуды, но не настолько, чтобы оставлять безнаказанным вольное обращение с нами — Безымянный одним ударом топора делает Trias короче на голову. Не знаю, может, нам этот поступок где-нибудь и аукнется. Шагаем в портал и попадаем в северо-восточный Улей.

Говорим с охранником у входа в морг насчет свободного прохода. Если не пускает — дайте себя убить. Поднимаемся в ту комнату на втором этаже, в которой Безымянный очнулся в начале игры. Говорим со всеми членами нашей бригады. Портал открывается в северной части комнаты, под средней аркой. Перед входом внутрь пару слов захочет сказать Морти. Оказывается, Безымянный уже проходил этой дорогой с компанией, и тогда с ним были Морти, Дак-кон, Deionnara и слепой лучник. В тот раз все кончилось плохо. Бронзовую сферу и все лекарства передайте Безымянному. ДО входа в портал снимите все кольца и браслеты с Ignus, если он еще в вашей партии. Из его спеллбука стирать готовые к употреблению спеллы не нужно — это не поможет. Вы спросите, зачем такие приготовления? А затем, что Ignus нападет на Безымянного внутри крепости! Если не хотите беспомощно наблюдать за гибелью ВСЕХ остальных членов группы, не имея ни единого шанса им помочь, то исключите всех из группы и идите в портал в гордом одиночестве. Шаг вперед, и вы в Fortress of Regrets.



Идем направо, там беседуем с Deionnara, возвращаемся обратно и идем налево до конца. Попадаем в главный зал крепости, населенный изрядным числом больших теней. Либо бегайте от них, либо бейте по одной. Ваша задача покликать на четыре боевых машины знаком вопроса и дергать их рычаги (при опускании очередного рычага вы увидите гибель одного из ваших друзей, если вы их все-таки потащили с собой). После этого на севере откроется портал в мэйз. Здесь на Безымянного нападет Ignus, но его завалить достаточно легко. Я сам не видел, но думаю, что Vhailor тоже переметнется на сторону врага и выскочит из-за угла где-нибудь по дороге. По крайней мере, в игре есть соответствующий ролик. За одной из статуй найдем звучащий камень и прочтем сообщение от предыдущей ипостаси. В основании самой левой статуи спрятаны лекарства и шармы. Юзаем личинок, апгрейдящих виздом и интеллект, если кто-то из них меньше 16 (вы должны были их купить у Fjhull-Forked-Tongue). Кликаем на кристалл и перелетаем в следующий мэйз. К нам подходят три ипостаси Безымянного: рациональная, параноидальная и хорошая. Первую поглощаем (для этого и нужна высокая виздом с мозгами), вторую убиваем, третья уходит добровольно. Говорим с Deionarra и переносимся на крышу крепости. Можно использовать бронзовую сферу, чтобы получить два миллиона XP. Далее следует разговор с Transcendent One. Вариант первый — убить и себя, и его. Это делается путем выбора в ходе диалога опции «Использовать лезвие на себе». Наверное, имеется в виду та корявая противобессмертная штука, которую сделал голем из Siege Tower. Вы оба умираете, и все. Вариант второй — слиться с ним воедино. Тоже выбирается в диалоге. Сперва показывается слияние, потом Безымянный берет большую дубину и бодро спускается вниз, где кипит гигантская битва между tanar'ri и baatezu. Вариант третий — убить его. При каком-то положении Безымянный сможет дотягиваться топором до противника, а он до Безымянного — практически нет (может быть, это самообман, но в пылу боя именно так казалось). Transcendent пользуется могучей магией, но она не так уж смертельна для Безымянного.
В определенной конфигурации соперник-противник почему-то не использует наступательных спеллов, только Shield скастует и будет махать руками. Скорее всего, так бывает, если вы НЕ стали использовать бронзовую сферу и не получили лишних 10–11 уровней.
На 18-м уровне Безымянный имел 3,5 атаки, а на 29-м всего 1 (почему???). Возможно, на скорости махания топором в 3,5 Transcendent просто не успевал ничего скастовать, от того и помер. Если вы все-таки поперлись в крепость с товарищами, то их трупы (они настолько мертвы, что навык Raise Dead не помогает) должны быть разложены вокруг символа в центре крыши. В этом случае Безымянный и Transcendent подойдут к символу, и в ходе диалога будет выбор — оживить всех, оживить одного, не оживлять никого. Завалить главного гада толпой совсем не сложно, однако конец от этого не меняется — мультик со спуском вниз с дубиной в руках под голос, отвечающий на любимую загадку Ravel «Что может изменить природу человека?» MG





Склерозъ

Знаменитый европейскій специалистъ рекомендуетъ лучшѣе средство отъ забывчивости

Я шел, спускаясь в темные коридоры
и потом опять поднимаясь наверх.
Я был один;
я кричал, мне не отвечали;
я был один в этом обширном,
в запутанном, как лабиринт, доме.
Ги де Мопассан





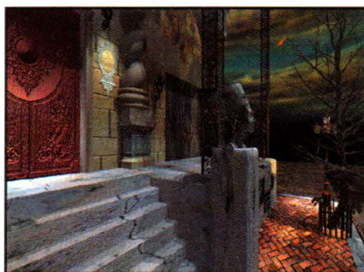
Юля Черных

Паспорт

The Forgotten
Жанр: квест
Разработчик/Издатель: Dream Catcher Interactive
URL www.dreamcatchergames.com
Системные требования:
Процессор: P 133 МГц
RAM: 16 Мбайт

Неладное я почувствовала уже при инсталляции, когда на окошке слева внизу появилось надкусанное яблоко. Значит, игра делалась для Макинтошей. Я не считаю себя шовинисткой, но по моему глубокому убеждению у людей, работающих с Макинтошами, мозги действуют не так. По причине иррациональной или природной. Скажем, у меня извилины закручиваются справа налево, а у них слева направо. И представления о жанрах игр у нас также различаются.

Во-первых, в этом странном квесте не надо бегать по картам и подбирать всякий хлам, а потом распихивать в разные щели. Совершенно не обязательно вести длинные нудные беседы с несговорчивыми волшебниками или вымершими рептилиями. Нет! Перед вами не квест-приключение, а квест-тайна, квест-загадка... Кажется, речь идет о чудесном спасении последней Российской царской семьи с помощью магических карт. По ходу игры попадаются дневники, записки, рукописи, в которых постепенно проясняется эта история. Неторопливое действие происходит в любовно выписанных интерьерах. Картины, предметы можно рассмотреть детально.
Но лучше всего дизайнерам игры удалось изображение водной поверхности. Именно в этой игре я увидела самое изумительное по своей красоте изображение сточ-



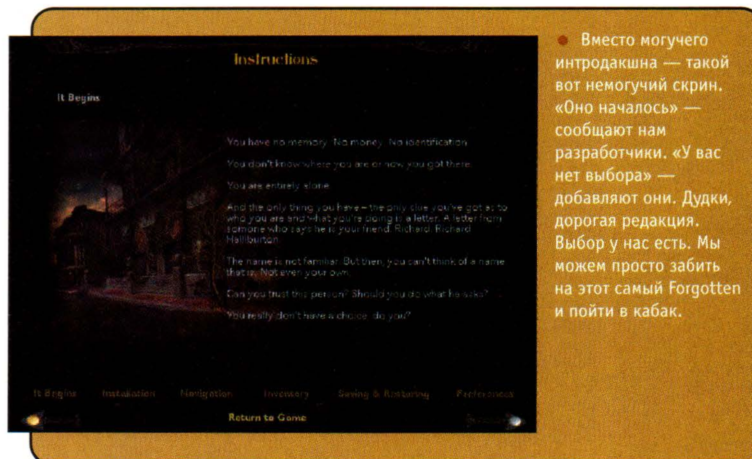
ных вод в канализационном тоннеле.

Играть надо так: влезаете по уши в компьютер и живете в предлагаемой нереальности. Действия логичны, пара шарад разгадывается детишками младшего школьного возраста, я даже пальцем показывать не буду — сами найдете зюйд-зюйд-вест. Для полного отождествления с героем вам ничего про вас не рассказывают. Непонятно даже женщина вы или мужчина (не то что в ГЭГе — там подробно объяснят, кто вы такой, покажут в зеркале, и уточнят, кто у вас начальник, где работаете и какой пингвин за какое место укусил).

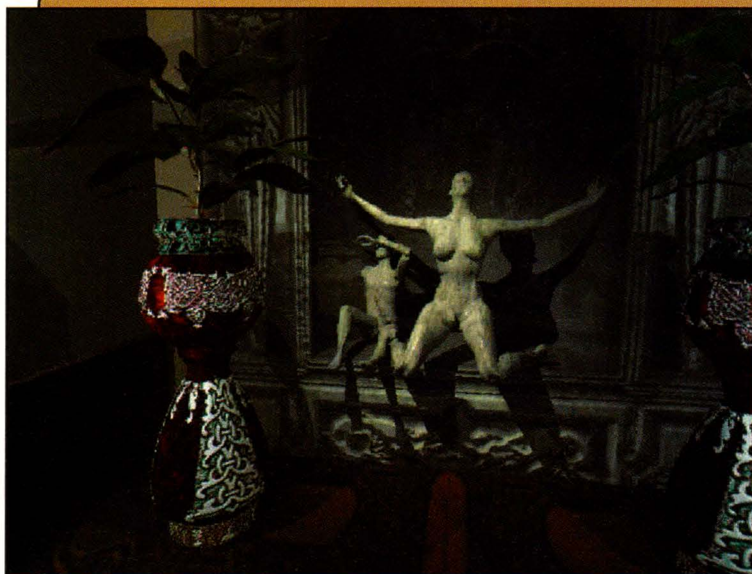
При входе в игру предоставляют возможность ознакомиться с ее оригинальными правилами с помощью трех карт. Но поскольку я еще не успела насторожиться (по наивности своей полагая, что способы сохранения, восстановления и выхода традиционны), к тому же на средней карте было написано BEGIN, я и сделала НАЧАТЬ.
В результате в рабочее время на глазах у всего отдела я, как дура, не могла ни сохраниться, ни выйти разумным способом. При повторной загрузке я прочла левую карту и узнала, что сэйвиться можно нажатием клавиш ALT-S, восстанавливаться — ALT-R, а полное меню получить клавишами ALT-I .

Итак, я, не-знаю-кто, прихожу к себе домой и обнаруживаю коробку из-под обуви на столе (стол еще надо найти и опознать в комнате). В коробке находится пистолет, маленький глобус, часы и записка от некоего Рихарда. Записка располагается на 3-х страницах и в ней приводится задание, которое мне надлежит выполнить. Забираю пистолет и глобус. Затем, подвигав коробку, нахожу под ней карту. Как только я беру карту, меня выкидывает на улицу.

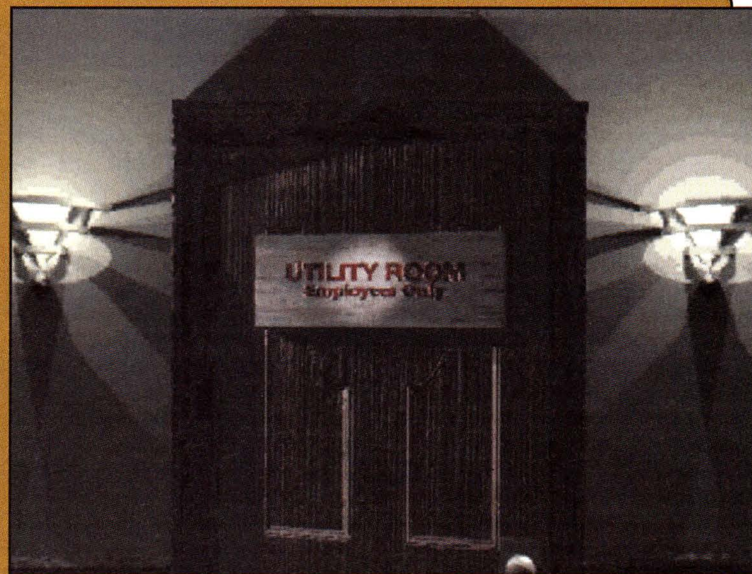
Здесь темно и пусто. Вообще, из всех живых существ в этой жизнеутверждающей игрушке



Вместо могучего интродакшна — такой вот немогучий скрин. «Оно началось» — сообщают нам разработчики. «У вас нет выбора» — добавляют они. Дудки, дорогая редакция. Выбор у нас есть. Мы можем просто забить на этот самый Forgotten и пойти в кабак.

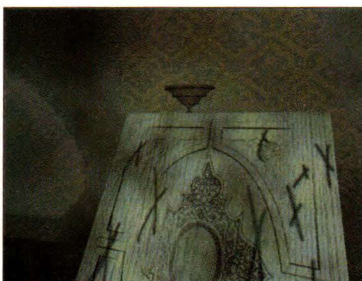


Тетка и дядька каменные, эдакое украшалово. С ними ничего делать не надо - только любоваться. Хотя, прямо скажем, в такой героической графике любоваться ими весьма сложно.



Комната для утилит, значит, для нас. Логика простая: если на двери есть надпись, значит, нам туда надо.





мне попался только скелет в цилиндре, размахивающий цветными факелами. Но до него еще надо дойти.

Итак, пустынная ночная улица. В одном из переулков установлен круг из свечей. При попытке приблизиться возникает интересный эффект, как от кругов на воде. Напротив находится закуток с мусорными баками. В одном из баков лежит следующая записка. Наискосок от мусорных баков на основной улице за большим деревом расположен дом, в который надо войти. Что хорошо в этой игре — здесь нет почти ничего лишнего (иначе я совсем бы с глузду съехала: те, кто адаптировал этот шедевр к IBM'ке считали, что самый подходящий для нее размер — 133 Пентюх с 8 Мбайт памяти и 8x CD, но на своем 200 Пентюхе 16 Мбайт памяти и 8x CD мне пришлось принять ведро валерьянки, чтобы пройти игру). Если мне дают приблизиться к предмету — значит что-то с ним можно сделать.

Приближаюсь к доступной мне двери и вхожу внутрь. Внимательно оглядевшись вокруг (слава Богу, оглядываться получается достаточно быстро), обнаруживаю: стол с установкой типа пушки, костями слева, черепом сверху и сосудом, напоминающим пластмассовую хлебницу с игральными картами внутри; два африканских барабана; столик со свечками и зеркалом в углу. Все остальное можно игнорировать. Дальнейшие действия, совершаемые в этой комнате делаются, очевидно, для эстетического удовольствия, поскольку никакого практического смысла я в них не обнаружила. Нужно постучать по барабанам, позасовывать разные косточки в пушку и прокрутить ручку (при этом можно насладиться видом черепа с верхней полки, у которого загораются глаза), внимательно рассмотреть свечки у зеркала и листок бумажки под ними.



Сержантские советы

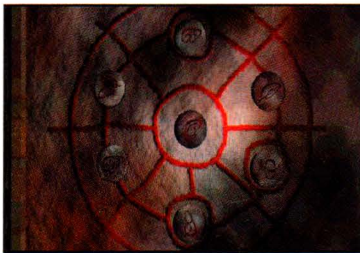
Чем The Hitchhiker`s Guide to Galaxy 1984 года рождения отличается от Gabriel Knight 3 1999 года рождения? Да почти ничем. Интерфейсом да «видом из глаз» и концепцией использования инвентории. По большому счету, это все. А ведь HGtG местами поинтереснее того же Габриеля Найта будет. Где же тут прогресс в геймплее, коли игрушка на двух-трех-десяти компактах реально хуже игры пятнадцатилетней давности того же жанра? Нет, ни в коем случае нельзя считать, мол, «что ни делается — все к худшему». Нет. Все же есть отдельные самородки, которые, собственно, и принято называть хитами. Грим Фанданго помнишь? А Ларри-7? Вот-вот. Из этого следует один-единственный вывод: в мире квестов нет постоянства-тенденции-геометрической/алгебраической прогрессии и тому подобной ерунды. Игры создаются, разрабатываются, выпускаются. Одни — хуже. Другие — лучше. К примеру, The Forgotten — лучше, чем Spot (1998), но заметно хуже, чем SafeCracker (1996). Нет, все-таки нету в мире постоянства....

Переходим к делу. На полу лежит красный коврик. Если подойти поближе, под ковриком покажутся кнопки с надписями. Их следует нажимать в определенном порядке, тогда они залипают, а при ошибке выскакивают обратно. Поскольку это единственная в игре задача, требующая некоторого приложения интеллекта, я не буду ее разжевывать и называть правильные клавиши. Даже путем примитивного топтания клавиш нужный порядок подбирается минут за пять.

Удовлетворившись процессом успешного применения интеллекта, получаем результат — открывается дверь в подвал. Спускаемся вниз и попадаем в канализационный тоннель. Под ногами плещется изумительной красоты сточная жидкость. Если дойти по коридору до самого конца, можно ее внимательно рассмотреть, а по щелчку мыши на поверхности водяной глади появятся круги, как от дождя (или от плевков). На самом деле до конца доходить не надо — на полпути покажется забитое досками на манер забора отверстие. Рядом висит фонарь. За фонарь нужно дернуть, и тогда забор уедет вниз, открыв проход в смежную залу. Фонарь следует забрать с собой.

В этой игре есть несколько предметов, которые как бы не применяются, но я не знаю, какие последствия проистекли бы из-за отсутствия фонаря, пистолета или часов. Периодически видимая часть инвентори забивается различными подбираемыми предметами, и тогда надо вызвать хранилище инвентори (Ctrl-i) и убрать

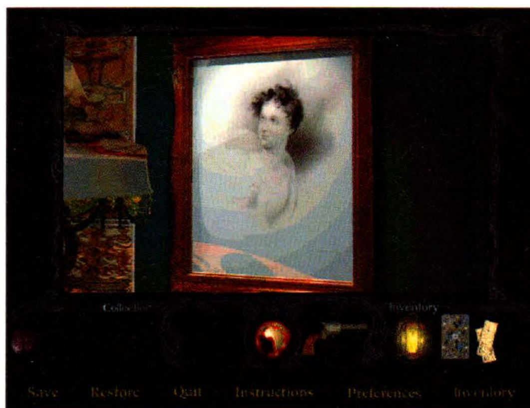




туда ненужное. Пистолет и часы я бы убрала сразу.

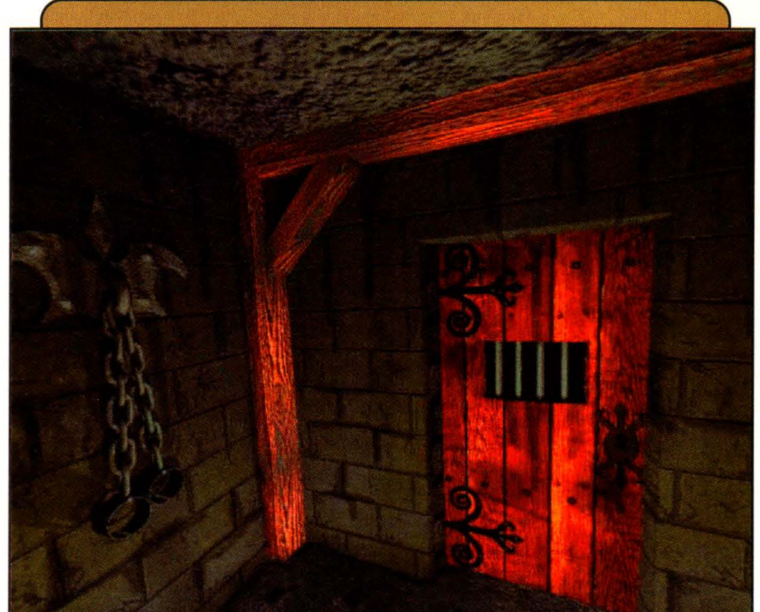
Как бы то ни было, протискиваемся в дырку и оказываемся в большой захламленной зале. Впереди стоит стол с наковальней, за ним дверь. Слева виден стол повыше, возле которого на стене висят различные инструменты. Надо подойти к столу повыше и из ящика достать ключ. Затем войти в дверь за столом с наковальней с помощью ключа. В комнате на столе лежит книга. Для любителей английского языка: то, что там написано, располагается справа. Для всех остальных: в книге находится ключ от второй двери в этом зале. Примечание: НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ЗАКРЫВАЙТЕ ЗА СОБОЙ ДВЕРЬ!!! При этом в комнате наступает абсолютная темнота и невозможно ни открыть дверь обратно, ни сделать что-либо.

Итак, берем ключ и идем к двери справа от стола с наковальней. За ней оказывается винный подвал. Вместо одной стены — стеллажи с лежащими бутылками, у двери справа столик с двумя пузырями красного французского разлива 1948 г., в стене слева — окошко для подачи пищи и рычаг над ним. В конце подвала есть еще одна дверца, но стоит подойти к ней и открыть, как с другой стороны обрушивается бетонная плита с шумом и грохотом. Надо вернуться к двери, прочесть этикетку на вине (возможно, считается, что при этом в голове у игрока возникнут нужные мысли) и, повернувшись к левой стене, подвести рычаг к среднему делению. При этом откроется окошко лифта для подачи еды (питья, в данном случае). Надо влезть в окошко и подать рычаг, торчащий в окне справа, до отказа вверх. Лифт тронется и высадит пассажира прямо за стойку бара в темном помещении. Из него — выйти в арку, пройти по коридору и войти в дверь (дверь раздвигается руками в стороны). За дверью расположен вестибюль и ресепшен старой гостиницы. Надо подойти к стойке ресепшена, на которой лежит книга, перо и чернильница, окунуть перо в чернильницу и приложить к книге. На листе возникнет запись, очевидно, имя игрока (жалко, неразборчиво, а так хоть какая-нибудь информация о себе самом) и вдруг... Заброшенная гостиница оживает! Растрескавшийся пол и обшарпанные стены приобретают новый вид, появляются витражи и картины на стенах, пыльная стойка становится новой и блестящей. В ячейках для почты показывается записка. Если ее взять, из рулона выпадет ключ к комнате 814 (запомните эту цифру, в инвентории ключ уже невозможно осмотреть). Записка написана даме, которую некто Рихард приглашает в гости и называет «My love».



Единственный способ попасть в комнату 814 — подняться на лифте на 8-й этаж. Лифт находится за инкрустированными дверями слева от ресепшена, но чтобы поехать на нем куда-нибудь, необходимо иметь ключ от соответствующего этажа. Пошли искать ключ.

Идем в ресторан. Здесь тоже все красиво, в одном углу стоит граммофон, в другом — пианино, посредине — столики с лампами в абажурах. Вообще, есть особая прелесть в подобных неторопливых играх с изысканными интерьерами. Как приятно ощущать себя в шикарной гостинице, среди дорогих литографий и картин, мебели и ковров. Звучит приглушенная музыка, льется мягкий свет. Если бы еще бокаль-



Дверь с девайсами для пыток — это круто. Только девайсы для пыток использовать по прямому назначению нельзя.

Сержантские советы

Каждый квест, каким бы плохим/хорошим он не был, имеет сюжет.

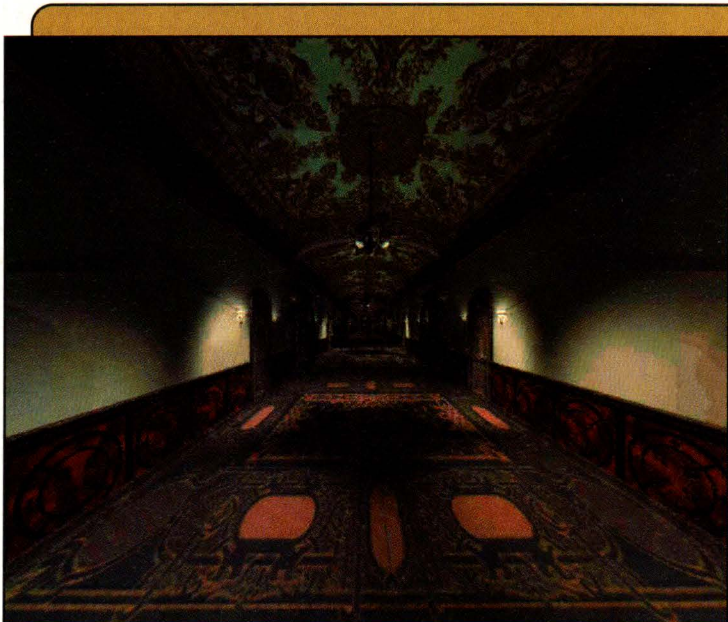
Орлеан. Новый. 1930 год. «Кто я? Где я? Я абсолютно ничего не помню — как я здесь мог оказаться? Что я делаю в этой комнате, в этом доме, в этом Орлеане, к тому же Новом? Я разыскиваю какого-то археолога Ричарда Халибертона? И я приду к Французскому Кварталу? И что мне там делать с артефактами, созданными неизвестной расой? И у меня практически нет времени? А Индиана Джонс тут причем?..» В кратком пересказе вся сказка, легенда, звучит довольно пафосно: мы в полном беспамятстве, находимся в Новом Орлеане, наша задача — собрать всякие древние штуковины, принадлежащие неизвестной расе и найти пропащего невесть когда археолога.

В общем, сплошные непонятки. Ах, да, это же квест — им можно помечтать... «и поймали они свою мечту» (это я про разработчиков/паблишеров). В общем, в сюжет нет смысла вникать. Ибо и в игру-то вникнуть сложно.

Дело в том, что суть игры осталась за семью печатями. Да, я хожу по комнатам (Russian Hallway с голыми тетками — вообще рулез), да я собираю предметы. Да, я читаю чужую переписку и страдаю на тему «И куда мне девать взятый в самом начале игры револьвер?». И что с того? Ну что нового-то? Myst, прости господи, и тот на порядок-другой получше. Э-эх, Spot его подери...







Коридор красив, но бродить по нему чрезвычайно утомительно, ибо долго, а поскипать нудный ролик нельзя.

дверь, и мы оказываемся в тройном коридоре.

Увлеченные эстеты с мазохистской жилкой могут не поленившись осмотреть все три коридора, поскольку в конце каждого из них располагаются детально изображенные барельефы (в каждом торце разные). Но дело в том, что проход по коридору происходит в три плавных шага. Каждый шаг выглядит так: картинка расплывается, придвигается и постепенно становится опять четкой. Честно говоря, напоминает ходьбу в состоянии крайнего алкогольного опьянения, когда глаза постоянно теряют фокусировку. Забавное ощущение, попробуйте (я не про напиться). Опять-таки длится каждый шаг на моем компьютере секунд 30-40. Лучше уж я не буду отвлекаться на разные красоты.

Потратив пару минут на преодоление среднего коридора, находим справа дверь № 814 и открываем ее своим ключом. Внутри горит приглушенный свет. Прямо (проем в черную клеточку) — ванная комната. Надо войти туда и покрутить вентили. В ванную выпадет ключ. Подобрать его и вернуться в комнату.

О, ужас! В пустой комнате в кресле у кровати возникает скелет (наконец-то условно-живое существо), почему-то в цилиндре (честное слово, первая ассоциация — без порток, а в шляпе, очень сексуально) и начинает со зловещим хохотом выписывать цветными огоньками знакомые по кодовому коврику магические знаки. Но в момент пика экстаза из зеркала вырывается голубое пламя и уносит скелет. Придя в себя от пережитого, оглядываемся. У кровати стоит тумбочка, а на ней музыкальная шкатулка. Методом последовательных приближений подбираемся к шкатулке и открываем ее. Внутри находится розовый камень с затейливым рисунком, рукопись, свернутая в рулон, и музыкальный барабан. Камень надо взять и положить в коллекцию (а не в инвентори), рукопись можно развернуть и прочитать. Затем, вернув рукопись на место, обшарим ящики тумбочки. В верхнем лежит граммофонная пластинка (ее нужно взять), в нижнем — пустые бутылки (собирался сдавать, что ли?). Больше в комнате делать нечего.

Ключ, выпавший из ванной, — это лифтовой ключ от 1-го этажа. Вернувшись в лифт, спускаемся на 1-й этаж. Там идем в ресторан и подходим уже к граммофону. Устанавливаем пластинку на диск



и крутим ручку. Раздаются истошные звуки шотландской волынки. Под этот аккомпанемент открывается ящик граммофона и оттуда показываются ключ без номера и бумажка с шарадой. Загадка из серии — найди закономерность и продолжи ряд. Такие я разгадывала в классе третьем-четвертом начальной школы, поэтому саму цифру я называть не буду, а для гуманитариев и программистов дам подсказку: на что нужно умножить 3, чтобы получить 21, и на что надо умножить 4, чтобы получить 28? Эта цифра и будет номер этажа, к которому подходит ключ.

Поднимаемся на лифте на седьмой этаж и идем до конца левого

чик Пино 1948 г. разлива из того подвала поднесли... Так, хватит, откроем баночку «Очаковского» и пойдем дальше.

На одном из столиков лежит игральная карта, пробитая наподобие перфокарты. Что можно запрограммировать в таком месте и времени? Ага, пианино! И действительно, сбоку в музыкальном инструменте имеется щель, как для магнитной карточки в телефоне-автомате. Запихиваем туда карту, и пианино начинает натужно наигрывать, а в стене рядом с ним открывается дверца, прикрытая фотографией, и оттуда высовывается ключ к этажу №8.

Берем ключ, возвращаемся в зал и вызываем лифт (рычаг справа). Внутри лифта расположена панель, на которой обозначены номера этажей. Вставляем ключ в № 8 и нажимаем на ручку справа внизу. Лифт поднимается, дергаясь и качаясь. Открывается

Сержантские советы

В общем, схалтурили ребята-квестодемиурги. Честное пионерское, я не совсем понимаю, как разработчики The Spot накидали около шестисот (!) мегабайт информации, причем картинки и движок (естественно, созданный из-под QT) были далеко не лучшего качества? И каким образом наш подследственный поимел движок со всеми вне-КвикТаймовскими причиндалами весом в 300 с лишним мегабайт? Ох, ладно, все это тайна за семью печатями и нормального геймера.

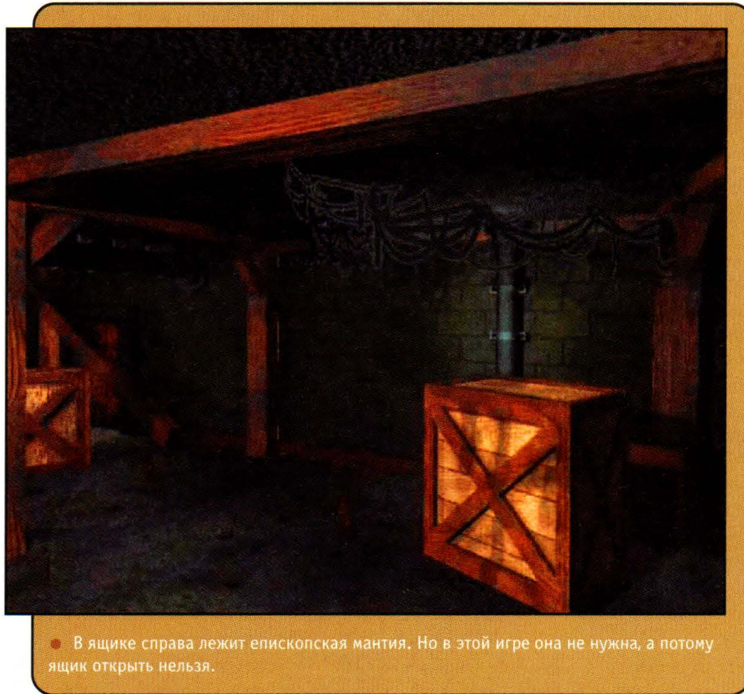








Это не нас шатает, это находки дизайнеров игрушки. Такой вот вкривь и вкось интерьерчик.



В ящике справа лежит епископская мантия. Но в этой игре она не нужна, а потому ящик открыть нельзя.

коридора. Там находится техническое помещение. В нем располагается котел с призывно торчащим вентилем и ящик, закрепленный металлическими башмаками. Чтобы убрать башмаки, надо покрутить вентиль. Затем дернуть ящик. Ящик с грохотом стукнется о боковую стенку, встанет, и тут станет ясно, для чего затевалась вся эта возня. Под потолком, в том углу, расположено вентиляционное отверстие. Надо забраться на ящик, открыть вентиляцию и достать карту с программными прорезями, ключ с родным таким двуглавым орлом и два билета Южной тихоокеанской железнодорожной компании.

Пройдя по коридору до лифта, надо сделать еще два шага в правый коридор. Здесь расположен президентский (в данном случае, царский) люкс с царским гербом на двери. К нему подходит ключ из тайника в вентиляции.

Роскошная зала, уставленная комодами и секретерами, освещенная торшерами, увешанная зеркалами и картинами. В углу возле двери расположена статуя с одним горящим красным глазом. На комодах полно безделушек. Одна из них: два демона держат яйцо. У дальней стены стоит торшер с разноцветными абажурами — один красный, другой зеленоватый. Надо подойти к нему и снять абажуры. Под левым будет обычная лампочка, а под правым — драгоценный красный глаз. Взять нельзя — жжется. Чтобы выключить напряжение в сети, надо вывинтить лампочку. Взяв камень, подойдем к статуе и, подобравшись как можно ближе, вставим глаз на место. Вам покажут полотенце с надписью, и там возникнет очередная карта. Ее надо положить в коллекцию и, подойдя к столу с демонами, вложить карту в яйцо. Демоны помашут крыльями, и в яйце покажется очередной ключ. Берем ключ и идем к двери в смежную комнату.

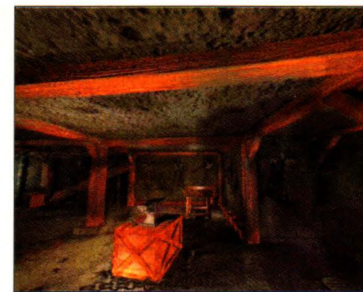
Это — спальня. Там раскинулась большая кровать, несколько комодов и имеется вход в ванную. На дальнем комоде стоит шкатулка с призывной щелью. В нее надо вставить карту, и тогда откроется тайный чуланчик за комодом. В нем надо взять спички (на ящике справа). Напротив чулана стоит столик, на котором лежит очередной дневник. В ванной можно покрутить кран, но это так — для удовольствия.

Теперь нужно вернуться в лифт. Оказывается, внизу, у самого пола, под рычагом в лифте есть табличка. Если на нее нажать, откроется отверстие и покажется ключик. По повороту ключа лифт поедет на самый верх на технический этаж. Попав туда через люк в потолке лифта, надо поискать большую коричневую кнопку с полусферой посередине. Она открывает дверь в следующее помещение. В следующем помещении находим еще одну кнопку и попадаем на чердак.

Чердак в гостинице используют под складское помещение. Здесь на полках разложены ящики и коробки, а в одном закутке расставлены свечи. Нужно подойти поближе и зажечь толстую свечу на столике посередине. Алгоритм зажигания свечи следующий: берется коробок, из него извлекается одна спичка, чиркается о левый нижний угол коробка, и горящая спичка подносится к свече. Когда свеча загорится и осветит все вокруг, обнаружится тайник на полу. Его надо открыть и обнаружить магическую карту с дырой. К дыре надо приложить розовый камень из коллекции. Карта заработает и выкинет вас на первый этаж заброшенной гостиницы к стойке бара перед зеркалом. Щелкните картой на зеркало и смотрите мультик (осторожно, осколки!), внимательно читайте записку (она потом пропадает) и до встречи в следующей серии! MG

Сержантские советы

Скажу честно: игру с такой родословной изменить в лучшую сторону очень сложно. Практически невозможно. Тем более, если делать игру именно ТАК. Надо написать свой движок, причем необязательно чисто свой. Достаточно взять за образец что-нибудь из свеженького —ччч к примеру, Grim Fandango или все тот же GK3 и написать свой энжин по образцу и подобию. Далее. Берем пару фанатов sci-fi и просим их написать о своем видении того или иного события, необязательно существующего. Получившуюся повесть укладываем в уже написанный художниками арт и пытаемся уговорить их же нарисовать еще пару десятков скетчей на ту же тему. Программиста сажаем за учебники по C++ или хотя бы Дельфи (хотя некоторые энтузиасты до сих пор пишут проекты на VB 5.0 и выше). После пары-тройки недель изучения переделываем движок, закидываем алгоритмы воздействия, добавляем загруженность инвентории и крутость головоломок по вкусу и получаем квест. Который купит или достанет из Редакционного Шкафа очередной автор-местами-фанатик-жанра и разобъет игрушку в пух и прах или, наоборот, вознесет до небес. В случае с The Forgotten создателям не повезло. Увы.











CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если «звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...».

СТРАТЕГИИ

Age of Wonders



Для начала запустите игру с параметром командной строки beatrix. Это можно сделать, создав ярлык файла aow.exe и отредактировав его свойства. Если все сделано правильно, во время игры нажимайте **Ctrl+Shift+C**. Вы услышите звуковой сигнал, символизирующий возможность использования читов.

gold — 1000 золота.
mana — 1000 маны.
fog — включить/отключить туман.
explore — исследования.
spells — открыть все заклинания.
win — успешно пройти уровень.
lose — потерпеть поражение на уровне.
freemove — свободные перемещения.
towns — все нейтральные города становятся вашими.
research — еще один чит, открывающий все заклинания.

Arsenal

eureka — все изобретения.
cresus — миллион долларов.
koweit — топливо.
maggy — металл.
babyboom — люди.

Pharaoh

Найдите файл **Pharaoh_Model_Normal.txt**, для чего можно воспользоваться стандартным поиском. Кликните на нем правой кнопкой мыши и выберите «Свойства» (**Properties**), где снимите с него атрибут **Read-Only**. Откройте означенный файл в Notepad'е, и после прочтения прилагаемых инструкций измените в нем все, что сочтете нужным.

Warcraft 2: Battle.net Edition

Нижеследующие коды работают только в сингле.

Deck me out — получаете полные апгрейды всех оружий/щитов.
Every litle thing she does — улучшаются все заклинания.
Glittering prizes — ресурсы.
Hatchet Trees — деревья рубятся с двух ударов.
It is a good day to die — ваши юниты становятся супермощными.
Make it so — резко ускоряется все строительство и производство юнитов.
On screen — открывается вся карта.
There can be only one — вы выигрываете кампанию и смотрите соответствующий ролик.
Unite the clans — одержать победу в текущем сценарии.



Tigerlily — включение возможности переходить на любой уровень. После введения используйте коды **Human #** и **Orc #**, где # — номер желаемого уровня.

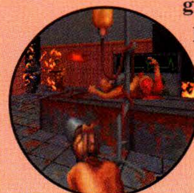
ACTION

Soldier of Fortune (Demo)



Читы вводятся в консоли, которая вызывается тильдой (~). Чтобы получить доступ к консоли, запустите демку со следующим параметром командной строки:
+set console 1
Строка целиком должна выглядеть примерно так:
"c:\....\SOF Demo\sof.exe" +set console 1
А вот и коды:
god — режим бога.
noclip — прохождение сквозь стены.
notarget — враги вас не видят.
timescale .4 — замедление движения.
givemoretutorial — 44-миллиметровый пистолет.
givesnipertutorial — снайперская винтовка.
Можно также набрать в консоли следующие команды, чтобы получить разное оружие и item'ы.
SPAWN ITEM_WEAPON_assault_rifle
SPAWN ITEM_WEAPON_pistol
SPAWN ITEM_WEAPON_pistol2
SPAWN ITEM_WEAPON_rocketlauncher
SPAWN ITEM_WEAPON_sniper_rifle
SPAWN ITEM_WEAPON_shotgun
SPAWN ITEM_AMMO_auto
SPAWN ITEM_AMMO_rocket
SPAWN ITEM_AMMO_shotgun
SPAWN ITEM_AMMO_pistol
SPAWN ITEM_AMMO_pistol2
SPAWN ITEM_EQUIP_armor
SPAWN ITEM_EQUIP_c4
SPAWN ITEM_EQUIP_flashpack
SPAWN ITEM_EQUIP_grenade
SPAWN ITEM_EQUIP_light_goggles
SPAWN m_nyc_ebum
SPAWN m_nyc_mskinhead1

Blood



BUNZ — все оружие и патроны.
CAPINMYASS — отключить режим Бога.
COUSTEAU — 200 здоровья и костюм Scubat.
EDMARK — появляется надпись «Those were the days».
EVA GALLI — прохождение сквозь стены.
FORK BROUSSARD — нет патронов и брони, а здоровье равно 1.
FUNKY SHOES — суперпрыжок.
GOONIES — получаете полную карту уровня.
GRISWOLD — броня.
HONGKONG — то же самое, что код «LARA CROFT».
I WANNA BE LIKE KEVIN — режим Бога.
IDAHO — все оружие и патроны
KEYMASTER — все коды.
KEVORKIAN — самоубийство.
KRUEGER — вы загораетесь, и появляется надпись «Flame Retardant».
LARA CROFT — все оружие с неограниченными патронами. Появляется надпись «Lara Rules».
MCGEE — вы загораетесь, и появляется надпись «You're Fired».
MONTANA — все оружие, патроны и item'ы.
NOCAPINMYASS — режим Бога.
ONERING — невидимость.
RATE — отображение текущей частоты кадров.
SATCHEL — все item'ы.
SPIELBERG — отмена всех читов.
SPORK — 200 здоровья.
STERNO — вы временно ничего не видите.

Quake 2



give all — получить все (см. остальные коды).
give health — здоровье = 100.
give weapons — все оружие, но без патронов.
give ammo — полный набор патронов.
give armor — броня = 200.
give body armor — броня +1
god — режим бога, наберите еще раз, чтобы отключить.
notarget — отключение прицела, наберите еще раз, чтобы отменить.
noclip — прохождение сквозь стены.

MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



ACTION

Indiana Jones and the Infernal Machine



Жмите F10 и в появившемся командном окне набирайте читы.

taklit_marion on — режим бога.
urgon_elsa — все оружие.
azerim_sophia — здоровье.
nub_willie — бесплатные советы.
no frills — отладка исходного кода.
eatsoup — бесплатный шопинг.
wuggles — отображение координат.
tumyfrog — все бонусные уровни.
cutie1 — 99 жизней.
buckfast — режим Riot.
hunsrus — невидимость.
arsestar — после того как вас арестуют, все оружие сохранится.
voltfest — неограниченный Electrical Gun.
flameon — неограниченный Flame Gun.
lasvegas — злые пешеходы.
nekkid — голые пешеходы.
danisgod — $ 200 000.
iamdavej — $ 9 млн.

Grand Theft Auto 2

Вместо своего имени наберите одно из нижеследующего для активации соответствующей читерной функции.
Примечание: возможно, одни коды будут работать только с английской, а другие только с американской версией. Может быть, сначала вам потребуется вместо своего имени ввести GOURANGA, чтобы читы работали правильно.
yakuzadeath — режим бога.
rsjabber — то же самое.
livelong — еще один режим бога, но вас могут арестовать.
blastboy — все оружие.
navarone — все оружие.
losefeds — полное отсутствие полиции.
desires — максимальный возможный уровень.
highfive — мультиплейер для пяти игроков.
bigscore — 10 миллионов очков.
beefcake — повышенная жестокость.
iamasucker — доступны все уровни, все виды оружия и режим бога.
coolboy — деньги.
muchcash — деньги в размере $500 000.
forallgt — все оружие.
godofgta — все оружие и патроны.
bemeall — доступны все города.
ukgamer — то же самое.
elvis is here — нет полиции.
meatman — по экрану что-то бегает.
itsallup — выбор уровня.

Unreal Tournament

Коды, естественно, можно применять только в сингле. Они, как обычно, вводятся в консоли, которая вызывается тильдой.
iamtheone — активизировать режим введения читов.
god — режим бога.
Loaded — все оружие.
allammo — все патроны.
ghost — прохождение сквозь стены.
fly — персонаж летает.
walk — персонаж ходит пешком.
killall [класс] — все враги определенного класса погибают.
playersonly — остановка времени (наберите еще раз для отмены).
behindview 1 — вид персонажа сзади.
behindview 0 — нормальный вид.
open [имя_карты] — переход к любой карте.
summon [вещь] — получить любую вещь (список смотри ниже).



Вещи: **WarHeadLauncher, Enforcer, DoubleEnforcer, Minigun2, PulseGun, ShockRifle, SniperRifle, UT_BioRifle, UT_Eightball, UT_FlackCannon, Chainsaw.**

СИМУЛЯТОРЫ

Madden NFL 2000



ITSINTHEGAME — стадион EA Sports.
WILDWEST — стадион Dodge City.
COWBOYS — команда Marshalls fantasy.
MOJO — сборная команда 1960-х годов.
SIDEBURNS — сборная команда 1970-х годов.
PAINFUL — больше травм.
QBINTHECLUB — идеальные пасы.
QUARKANDSTAR — режим «Давид против Голиафа».
TEAMMADDEN — сборная команда Madden.

Lego Racers

Используйте следующие имена пилота в режиме **edit driver**:



FLYSKY-HIGH — машина-ракета.
NWHLS — машина без колес.

RPG

Planescape Torment



Есть способ посмотреть все игровые видеоролики. Для этого найдите в файле **torment.ini** раздел [**Movies**] и отредактируйте его следующим образом:

[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1
T1ENTER=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
CONFLAG=1
T1DEATH=1

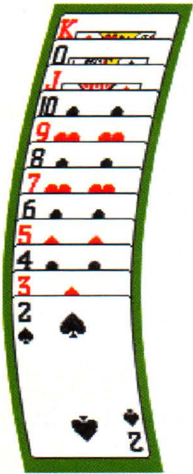
Ultima IX: Ascension

В директории, куда вы установили игру, есть файлик, который называется **default.kmp**. Его можно открыть с помощью Notepad и поискать там строку [**Cheat Commands**]. Сразу после этой строчки добавьте, скажем, следующее:
alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable
alt+shift+l = toggle_avatar_fly .
Запустите игру и попробуйте нажать соответствующие клавиши (**alt+shift+i** и **alt+shift+l**). В первом случае Avatar будет неуязвимым, а во втором он будет летать.



Можно также в качестве параметров (то, что справа от знака =) вводить следующие строки:
pass_one_hour — проходит один час,
unpass_one_hour — время уменьшается на один час,
sunrise_sunset — восход/закат,
pass_one_minute — проходит минута,
unpass_one_minute — время уменьшается на минуту,
toggle_sun — убрать солнце,
toggle_wind — убрать ветер.

Никита Бабенко



ОСАННА, MICROSOFT



...Началось с того, что в дорогую редакцию MG начали приходить как письма от представительниц ПРЕКРАСНОГО ПОЛА, так и сами эти представительницы в лице окрестных секретарш и машинисток. К сожалению, это были вовсе не поклонницы; мы (такие обаятельные и симпатичные!) интересовали их исключительно с утилитарной точки зрения: «Посоветуйте какие-нибудь игры такие... женские!» Затем кто-то, уныло разглядывая план-график выхода третьего номера, сообразил: а номер-то выйдет к 8 МАРТА! Значит, многомиллионная дамская аудитория нашего журнала (мечты, мечты...) всенепременно должна быть порадована чем-нибудь таким... женским... А тут очень кстати подоспела нижеследующая статья. Автор, стремясь по молодости лет избежать банальностей, очень старается вообще не упоминать про секретарш и т. д., но его фигура умолчания пропадает втуне, поскольку великий собирательный образ Русской-Женщины-За-Компьютером-На-Работе витает над каждой строкой его текста...

Итак, всем труженицам компьютерной нивы посвящается...



Безмазовую оболочку пою!

почти Уолт Уитмен

Для начала разберемся с определениями. Итак, что есть «игра» в нашем сугубом случае? Правильно, компьютерная программа, которая не может рассматриваться в качестве рабочей либо служебной. Есть, конечно, отдельные индивиды, заявляющие, что они расслабляются душой и телом, работая под «Юниксом» или программируя на чем-нибудь вроде «Борланд-Си-Плюс-Плюс», но исключение таковых отморозков из наших стройных рядов, как водится, лишь подтверждает правило.

Едем дальше. Что есть «любимые»? Пользующиеся популярностью, или, иначе, играемые. Для особливо непонятливых поясняю: любимые игры — это такие нерабочие и неслужебные программы, в которые ИГРАЮТ. Много и часто.

И, наконец, что есть «народ»? Народ — это большое количество отдельно взятых граждан. Подчеркиваю: большое. То есть народа должно быть много. Очень много — простых, смертных, не особо продвинутых. Все остальные либо элиты (и пусть с ними разбираются элитные Мазы и навороченные Гомологи), либо маргинальные группы. Либо и то и другое в одном флаконе.

Разобрались? А теперь внимайте: семь тысяч халфлайферов не есть народ. (См. выше.) И семьдесят семь тысяч квакеров тоже. Любые навороченные акселераторные три-дишные игры не есть любимые народом. Потому что народ в них не играет. *En masse.* Вывод: геймеры (хотя, на мой неискушенный взгляд, западные кальки тут в качестве легитимных терминов не канают, куда как лучше все звучит на французско-нижегородском языке родных осин: гамер, сиречь игрун) к народу не имеют практически никакого отношения. В лучшем случае — как кроманьонцы к неандертальцам. В том смысле, что нас, неандертальцев, побольше, и шерсть у нас погуще будет. Вот так.

И наши, неандертальские игры, они просты. «Сапер», «Косынка», «Свободная ячейка» и «Черви». Прошитые добрым дядей Б. Г. во все мелкомягкие оболочки, от 3.1 до '98, далее везде.

Кстати, в этом (но только в этом!) случае русскоязычные названия не годятся



Новая версия древних Lines, любимых женских шариков. Все то же самое (а что тут поменяешь?), только шарики стали красивее.

Редакция приносит извинения всем въедливым читателям за фактическую ошибку, допущенную из-за рассеянности авторов в статье прошлого номера про Uncharted Waters. Разумеется, если паруснику сбить бизань-мачту, он будет вовсе не приводиться к ветру, а совсем наоборот — уваливаться под ветер. Авторы через редакцию дико извиняются и просят верить: путаница проистекает не от невежества, а от машинального сбоя в задумчивости (представляешь одну картинку, а пишешь совсем другое, и все такое...).

Они спасут мир...
(аллаверды от ответственного редактора)

Не могу удержаться, чтобы не внести свою лепту в рассказ про вездесущность оболочечных игр. Очень уж мне понравился один случай.
Еду себе в троллейбусе по Бережковской набережной, смотрю от скуки в окно. На светофоре рядом с троллейбусом останавливается навороченный-навороченный белый джип. Весь в надписях типа «Служба спасения» и «Группа быстрого реагирования»; на крыше какая-то надстройка, вроде как у машин скорой помощи; масса маяков и мигалок... короче, МЧС или еще круче. Для полноты наворота — перед штурманским сиденьем установлен плоский монитор... а на том мониторе виднеется неизбывный микрософтовский пасьянс! А вы говорите — офисы, секретарши... Я же с тех пор не могу отделаться от ощущения, что знаю, чем на самом деле занимаются дежурные расчеты в глубоких ракетных шахтах и прочие подводники на секретных боевых постах...

просто никуда. Minesweeper по-английски означает тральщик — корабль такой, если кто не знает. И игра микрософтовская как раз про тральщик и есть, достаточно взглянуть только на мины, ровную серую поверхность поля клеточками, точно как в «Морском бое»... «Над седой равниной моря ветер тучи собирает», — и все такое... Так при чем тут канавно-окапывательные войска «с содержаньем и в чине сапера»?

И кто придумал дурацкое слово «косынка»? Что оно означает? К чему относится? К шерстяным платочкам бабанек на скамейке у подъезда? К конкурсу «Эх, Семеновна!» по ОРТ? Solitaire звучит куда как благороднее: тут тебе и парижский шик, и блеск алмазов (ну, а вспоминать про кишечных паразитов вовсе даже и не обязательно).

Но оставим лингвистические экзерсисы побоку. Вы только представьте себе: сотни тысяч офисов и контор, раскиданных по всей необъятной России, и в каждом (ну, почти в каждом) горят разноцветные огоньки мониторов: «пентюхов», «четверок», «трешек» у особо убогих. Школы, больницы, ракетные базы, шахтопроходческие конторы — далее опять-таки везде.

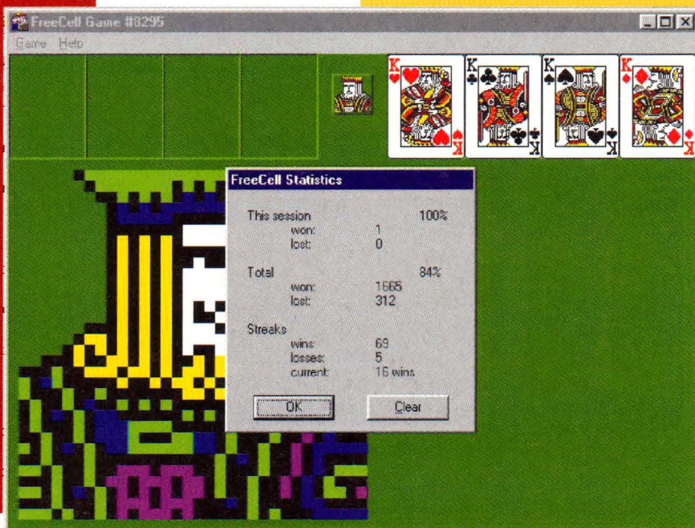
И на каждом-каждом компьютере услужливо машут занавесками данайские дары от компании Microsoft: форточки в облачную страну Билла Гейтса. А прикиньте, что получается в глобальном масштабе!..

И неважно, паленые «виндуса» или родные, только что из Силиконовой долины (я и знать не хочу, где на самом деле нарезают пластинки — Силиконовая долина — это все равно что остров Аваллон; никакие иные топонимы здесь неуместны), русифицированные или заточенные под суахили, установленные на «трешку» в Усть-Перхотинске или навороченный «селерон» в Куала-Лумпуре. Главное другое: в каждую оболочку прошита папка Accessories (или там «Стандартные» для пущего отвода глаз — не суть), а в ней еще одна папочка. Games, сиречь «Игры». Любимые народом.

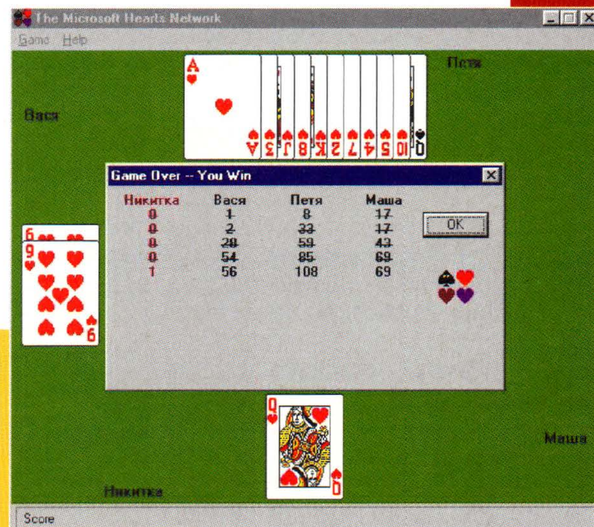
Причем вывести их с компьютера еще сложнее, чем тараканов с коммунальной кухни. Приведу один только пример: служил я во время оно в некой конторе, начальник которой был не по-детски озабочен проблемой под названием «Рабочее время — работе». Так уж судьба с ним шутила, что всякий раз, когда заходил он в комнату к секретарям и прочему возлетехническому персоналу, первое, на что падал его взгляд, был разложенный на экране пасьянс, полупройденный Minesweeper или «Ма-Джонг», другая экстремально любимая народом игрушка под Windows (о ней — чуть ниже). И не то чтобы в конторе той непозволительно много забивали на дела насущные и вовсе ничем полезным не занимались, напротив — ну просто не везло человеку, не фартило. Что и стало причиной тяжелого душевного кризиса: в один прекрасный момент он сорвался в крик и потребовал, чтоб сей же час все это безобразие (вы понимаете, что имелось в виду) было бы незамедлительно удалено раз и навсегда.

На роль палача пригласили главного конторского программиста: задвинув остальные задачи дня побоку, он часа полтора ковырялся с файлами и подчищал пути, но все же удалил все оболочечные игры со всех компьютеров конторы. Секретарши надели на руки траурные повязки. И что бы вы думали? Буквально через пару дней одной из машин потребовалась переустановка Windows, для каковых целей был приобретен соответствующий сидюк... Надо ли говорить, что уже через неделю весь офис снова играл в Solitaire, Minesweeper, FreeCell и осваивал с десяток новых простеньких игрушек, приехавших на том самом сидюке в виде бонуса? А начальник от расстройства свалил во внеочередной отпуск, чем немало всех порадовал.

Мораль: бороться с оболочечными игрушками бессмысленно, их появление в среде Windows неизбежно, как наступление мировой революции или зарождение мух из грязи. Не надо с ними бороться — надо в них играть. И не стоит думать, что это такое уж простое занятие! Вот пусть какой-нибудь квакер, герой мышки (как их там называют? Тракторы?) попробует пройти «Сапера» на «Эксперте» секунд этак хотя бы за 160. И не на своей навороченной пятикнопочной с форс-фид-бэком и черт знает чем еще, а на престарелой двухпозиционной Genius с намертво забитыми роликами — какие еще мышки водятся в *нормальных* офисах, как вы думаете? Сложно? Практически невозможно! Вот почему я снимаю шляпу перед истинными виртуозами — по большей части, к моему глубокому сожалению, неизвестными никому, кроме них самих,— часами беззаветно сражающимися



Если кто-то вдруг не в курсе — перед вами результаты раскладывания пасьянса. Очень трудно представить того, кто не в курсе, но по требованиям дизайна подписи под картинкой должны быть развернутые, вот я и стараюсь...



«Червы». Просто «червы», только результат какой-то больно непростой. Очень долго нужно было мучить компьютерного Петю, чтобы получилась такая эффектная картинка...

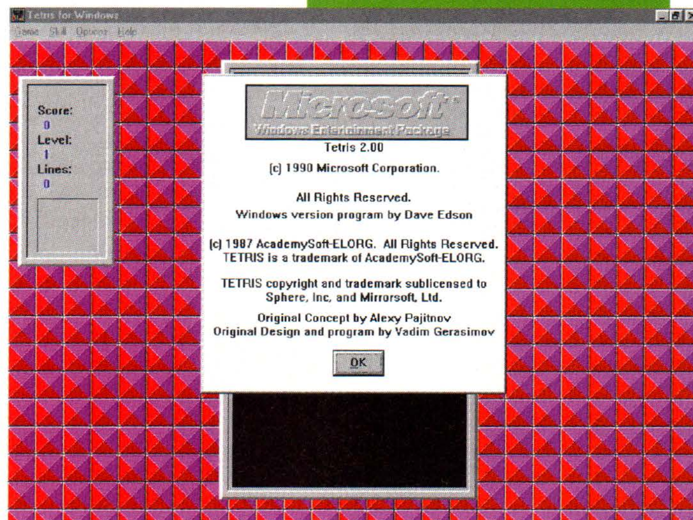
с компьютером только для того, чтобы войти в таблицу со своими 148 секундами.

Да-да, именно часами, безо всяких преувеличений. Что меня всегда умиляло в описаловах разных «крутых» игрушек: «...полное прохождение занимает от 12 до 16 часов...», «...настоящего фаната эта игра займет на протяжении трех-четырех вечеров...» А в Minesweeper люди играют месяцами!

Вот как выглядит хорошенько протраленное minesweeper'ом пространство. Одного взгляда на абсолютно морские мины довольно, чтобы понять — словечко «сапер» тут совершенно не при чем. Но теперь, конечно, от этой клички игрушке вовек не отмазаться...

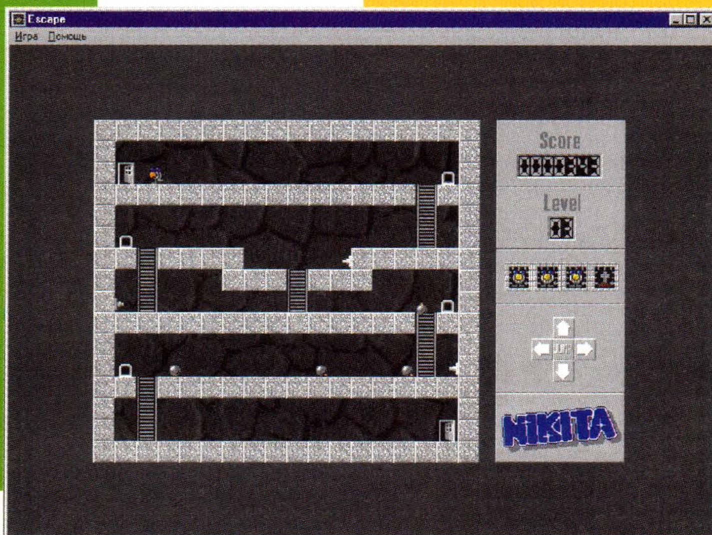


Годами! Почти каждый день! Просиживая (и просаживая) за компьютером неисчислимые часы рабочего и личного времени! Наигрываются до тошноты, клянутся: «Больше — никогда!», но потом все равно



Вся история самой великой игры всех времен и народов — в нескольких строчках копирайта. А все-таки Россия — родина слонов! Правда, все русские слоны на родине не задерживаются...

«Никитовский» сиквел старинной игрушки Lode Runner выглядит вполне прилично и заслуживает упоминания наряду с титанами оболочечного жанра.



неизбежно возвращаются на минные поля и тралят, тралят, тралят...

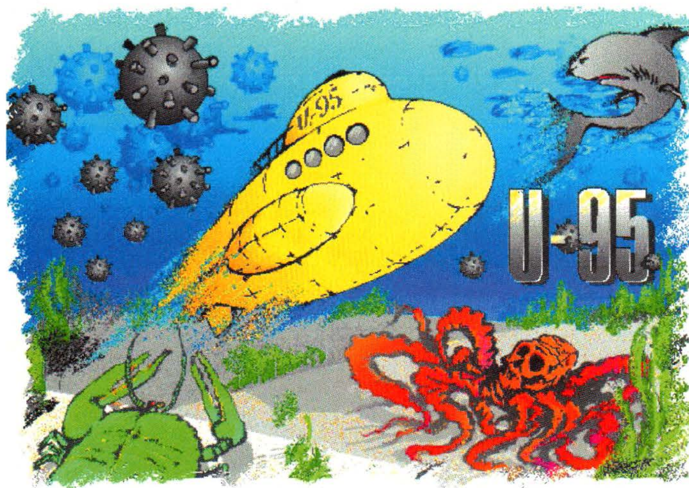
И опять-таки не стоит полагать, что люди эти — какие-то там душевно неполноценные. Во-первых, народ по определению не может быть поголовно больным на голову. Во-вторых, душевно неполноценных к компьютерам, как правило, не подпускают. В-третьих, если таковые к машинам и прорываются, то запускают все больше разные там шутеры или прочие кровавые мясорубки, удовлетворяя тем самым свою патологическую тягу к разрушению. А вовсе не картишки разбрасывают.

Еще один пример: мой хороший знакомый, человек продвинутый и грамотный, занимающийся по жизни наладкой, настройкой и прочим обслуживанием дорогих ноутбуков, активный поклонник «Варкрафта», «Старкрафта», а в недавнем прошлом — удачливый сетевой боец, как-то на протяжении месяцев двух, если не больше, все свое свободное (и не только свободное) время убивал на то, чтобы перепробовать возможные комбинации FreeCell, сиречь «Свободной ячейки». Интересно ему, видите ли, было выяснить, какой процент раскладов составляют принципиально нерешаемые. А так как раскладов в этом самом FreeCell 32 000 штук, то дойти до конца оказалось делом довольно непростым... Но он все же пробился. Выяснил. А потом обнулил статистику и стал играть как все, на рейтинг. До сих пор, кстати, играет.

Но, конечно же, наибольшее воздействие оболочечные игрушки оказывают на малых сих. Пример с секретаршами избит, посему расскажу вам другую байку: был в еще одной бывшей моей конторе шофер ака водитель. Хороший такой дядька, когда не в разъездах по делам непосредственного начальства — все больше еженедельную прессу читал. Или что еще на бумаге напечатанное. А однажды УВИДЕЛ. «Ой, — говорит, — что это у вас тут? Карты?» Естественно, сразу же нашлись добрые люди — рассказали, показали, обучили... И все. Пропал человек. Приезжал в офис и сразу же, сверкая безумными очами, принимался искать свободный компьютер. Если находил, то обстоятельно усаживался, надевал очки, запускал Solitaire... Бывало, его из-за машины минут по пятнадцать выдирать приходилось. По последним слухам из той конторы, недавно Виктор перешел на следующий уровень, сменил Solitaire на FreeCell, застолбил себе неприкаянную «четверку» и теперь активно работает над личным рейтингом.

Рейтинги, рейтинги... Вот главная завлекалочка что Minesweeper, что FreeCell и главная же, на мой искушенный взгляд, недоработка Solitaire и Hearts. Ведь как обидно бывает — раскидываешь картишки по три по «Вегасу», набираешь в мучениях сотен этак пять баксов, потом бросаешь игру по той или иной причине, возвращаешься к ней — опа, опять $52 в минусе... Обидно! И неважно, что зеленые бумажки все равно из дисковода не полезут (заветная мечта другого моего хорошего знакомого и бывшего сослуживца, одного из самых ревностных адептов Solitaire среди известных мне людей), леденящие воображение долларовые суммы на лицевом счету в виртуальном казино вносили бы спокойную гордость в смятенные наши души. Вы только представьте себе, насколько волшебно звучит небрежно брошенная фраза: «Ну и что... А у меня в «Вегасе» уже пять тонн зелени лежит...» Прекрасно, не правда ли, особенно если вырвать ее из контекста.

Или взять те же Hearts — ну куда это годится: каждый раз заново отстаивать свое право быть первым у разных там хитроумных Паулин, Мишелей и Бенов? Статистика в рамках одной игры — хорошо, но почему же клевреты Б. Г. не догадались сочинить еще и сводную таблицу? Не определяют ведь, например, чемпиона «Формулы-1» по результатам одного-единственного заезда, и какой-нибудь там Майк



Заставка еще одной игрушки из «никитовской» серии. Вот сейчас и станет ясно, «зачем нам желтая подлодка»...

Тайсон тоже может позволить себе пару раз полежать в нокдауне и все равно остаться Главным Ухоедом Ринга, а мы чем хуже? Стоит только раз ошибиться — и пожалуйста: Ben is the First! А то что я двадцать раз до того делал этого Бена, как щенка, вроде как и не считается...

То ли дело FreeCell. Кропотливо, ценою большого труда можно все-таки выстроить такую таблицу, что знатоки только ахнут: на полторы тысячи с лишним раскладов 84% побед, не больше и не меньше (раньше, на самом деле, было 85% — увы, процент пришлось потерять...). Учтите, что переигрывать машина не позволяет: поражение есть поражение, все по-честному. А как получаются подобные результаты — не скажу; профессиональный секрет. Тут вам не Thief и не Baldur's Gate, тут солюшны берегут как зеницу ока и так вот просто ими не делятся. Каждый сам за себя, один Билл Гейтс за всех. А для особо упертых существуют хелпы. В случае с мелко-мягкими оболочечными игрушками они в кои-то веки оправдывают занимаемое на харде место.

Кстати, о солюшенах. Вроде как, в этой рубрике положено давать еще и описания игр, любимых авторами. Но только не в нашем случае: описывать смысл и содержание карточных пасьянсов тем, кто их не раскладывал,— все равно что рассказывать про вкус копченого угря тому, кто никогда его не пробовал. Зряшное занятие. (Ну ладно, ладно — не угорь. И не миноги в горчичном соусе — скорее, частик в томате. Но суть-то не меняется!) А Minesweeper вообще интуитивно понятен любому человеку с мало-мальски развитым воображением.

Да и в любом случае, если читатель MG сумел добраться до этого места — значит, в ГЛАВНЫЕ игры от Microsoft он играл. А следовательно, знает, что они такое и с чем их едят. Всем остальным — Б. Г. судья. Хотя я плохо представляю себе, как можно плотно общаться с компьютером (насколько понимаю, сие есть отличительная черта читателей MegaGame) и не разбираться в оболочечных игрушках — тут уже какой-то вариант на тему Каспара Хаузера получается...

Но едем дальше. До сих пор мы говорили о гигантах, игровых монстрах, занимающих умы и души большей части непродвинутых пользователей. Им (в смысле, гигантам, а не пользователям), купающимся в волнах всенародной любви, воистину нет равных, и называет их всяк сущий где бы то ни было язык. А еще имеются в наличии пигмеи — менее заметные и известные, но никак не менее славные. В конце концов, искренне и горячо любимой простым (в данном конкретном случае, как мне кажется, траченный молью штамп из учебника русского языка для вузов вполне даже применим) народом становится любая игрушка, висящая на десктопе, работающая в среде Windows и не требующая для своего разового прохождения более чем 5–10 минут — вот она, универсальная формула! Но поскольку имя таким игрушкам легион, ни объективная их классификация по степени любимости, ни сколь-нибудь обстоятельный анализ возможными не представляются.



U-95 выглядит куда более конкретно, чем довольно-таки абстрактный «тральщик»-minesweeper. Есть шанс, что народ все-таки догадается: перед нами субмарина, а не дирижабль...

Ничего не поделаешь, придется исходить из собственных предпочтений и личного опыта; придется также (уж не обессудьте) выйти за границы империи Microsoft. Ибо главная народная игрушка после «зашитой» четверки — это «Маджонг». Есть такая старинная китайская логическая головоломка, старательно переложенная под безмазовые оболочки мастерами, чьи фамилии и корпоративную принадлежность я уже и не упомню. Спросите, чем же она так хороша? Охотно отвечу: хотя бы тем, что около двух лет назад эффективно парализовала работу одной довольно крупной редакции. Нет, не багами, упаси Господь, и не вирусами — просто в нее долго и вдумчиво играл поголовно весь литературно-технический персонал... А ваш покорный слуга стер ее раз и навсегда исключительно из соображений финансовой безопасности: конфуцианская пакость стремилась занять все время, отведенное под написание текстов для разных журналов.

Вторым номером моего личного рейтинга (и первым для совершенно невообразимого числа людей) выступают Color Lines — все еще живое свидетельство того, что не оскудела своими Невтонами земля русская. На совести этой игрушки тоже достаточное количество невинно убиенных часов, но она имеет нехорошее обыкновение приедаться со временем. Причем, в отличие от великой четверки от Б. Г., приедаться чуть ли не навсегда. Хотя версия под '98-е... Скажем так: весьма и весьма неплоха. Привлекательная такая. Красивая. И рейтинговая.

А вот «Тетрис» мы трогать не будем. И не потому, что версия ПЕРВОЙ ВЕЛИКОЙ игрушки в переделке под Windows непопулярна в массах (ситуация выглядит с точностью до наоборот), просто оставим ветеранское — ветеранам. Для тех, кто начинал на БК и «Агатах», в операционной системе М-60 и на «вильнюсском бейсике», не говоря уже о мастодонтах-предтечах, «Тетрис» — это наше все. Так что не будем трогать святые мощи.

Уж лучше обоймем мажорным завершающим аккордом племя молодое, незнакомое. Ибо таковое имеется. Совсем недавно ваш покорный слуга с приятным удивлением обнаружил целую серию неплохих коротких игр под Windows, сделанную, что еще более отрадно, в наших с вами родных Палестинах — а именно компанией «Никита», к которой автор, к его величайшему сожалению, не имеет ровным счетом никакого отношения. Большая часть этой серии есть перепевки заслуженных западных DOS'овских игрушек под ранние писюки, Lode Runner, например. Но в новой оболочке выглядят они вполне пристойно, времени для игры на первых нескольких уровнях требуют невеликого, усилий — тоже.

Мне лично сейчас наиболее симпатично развлекалово под невнятным названием U-95 (из все той же самой серии, если кто не понял). Этакая взрывоопасная смесь из Yellow Submarine, боевой подлодки Кригсмарине и виндусовской параферналии. Взрывоопасная — но захватывающая, дикая — но симпатишная; давненько я не встречал небольших и несложных игрушек с имитацией реального инерционного движения в водной среде. Я даже ради U-95 своего Minesweeper'а на время задвинул куда подальше, что случается далеко не каждый месяц. И, главное, подлодочка от «Никиты» нисколько не мешает работать... Не мешает работать... Не мешает работать... Не мешает работать... MG



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Недавно мы получили письмо от одного из наших непостоянных читателей, в котором он критиковал наш компьютерный раздел за отсутствие заманчивых фотографий типа как на обложке, а тем более внутри журнала Mayfair. Так вот, мы тут посовещались и решили, что поскольку журнал наш не Penthouse и даже не Playboy, то мы не можем рассказать вам о женщинах в подробностях, с приложением фотографий... Но вместо этого мы напоминаем вам, что есть такое место под названием Internet, где все есть. А для того чтобы достать оттуда что-либо вами желаемое, рекомендуем проверить, имеются ли в вашем компьютере представленные компоненты (если «да» — переходите к следующему, «нет» — читайте наши рекомендации):

1. Модем 56 Кбит. Тоже нет? Взгляните на наш предыдущий номер с тестом модемов в приложении к нашим русифицированным телефонным линиям.
2. Винчестер или иной накопитель объемом побольше. Маловат, говорите? Ждите в ближайших номерах обзора сменных дисковых накопителей средних и больших объемов.
3. Эргономическая клавиатура. Обходитесь обычной? Ну и зря, новая-то все равно недорого стоит, зато какой кайф вы испытаете, пытаясь изогнуть свои руки и пальцы под наиболее эргономичным углом, набирая что-нибудь в чате одной рукой.
4. Четырехканальная звуковая карта с аппаратным ускорением 3D-звука. И этого нет? Так взгляните на тест современных звуковых карт в этом номере и не забывайте, что Sound Blaser Live! — это выбор настоящего игромана.

Nick A. Skokov

Читайте в этом выпуске:

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ

Тестирование месяца



Что было у PC в качестве источника звука вначале? Откуда взялись звуковые карты? Почему до перехода на шину PCI не было многоканального звука? На какие звуковые карты стоит сегодня обратить внимание?

FAQ

Опять Sound?!



Поскольку про самое крутое тестирование номера — про клавиатуры — особенно вопросов нам не задавали, мы решили ответить на вопросы про колонки и звуковые карты, которых накопилось в достаточном количестве.

ТЕСТИРОВАНИЕ КЛАВИАТУР

Какие бывают кнопки



И попробуйте только сказать, что это ненужная вещь в компьютере! А ну-ка, выдерните клавиатуру и включите компьютер. BIOS вам тут напомнит еще при загрузке об ее отсутствии и потребует нажать F1 для продолжения. О том, какие клавиатуры встречаются сегодня в продаже, читайте в этом выпуске.

LADY ALICE, Сергей Самарин

Вначале в царстве компьютерного звука наблюдался довольно долгий период повального утилитаризма, обусловленный тем, что единственным устройством вывода оставался встроенный динамик компьютера. Музыкой назвать воспроизводимые им шедевры ну никак нельзя — несмотря на то, что в принципе огромное количество игр поддерживало «пищалку» в качестве одного из основных, если не единственного, источника звука. И ведь ничего — если геймплей захватывал, то, мягко говоря, сильная условность звукового ряда скрадывалась (ну, а в игры, которые слабо захватывали, тогда не играли — в отличие от нынешних времен, когда визуальные эффекты могут замаскировать слабину игровой «начинки»). В качестве эксперимента можно посоветовать поиграть в DOOM, выбрав в настройках звука PC Speaker — не пожалеете! Ведь именно так и проходили его тысячи людей на «бессловесных» офисных трешках.



Современные заменители PC Speaker

При этом многочисленные энтузиасты от персоналок, не смирившись с тотальным отставанием любимых компьютеров от той же Amiga, на которой были реализованы сказочные по тем временам (и вполне сносные даже по сегодняшним меркам) средства для обработки звука, упорно пытались выжать из спикера все, на что он способен, и на что не способен. Это может показаться смешным, но порой на BBS встречались «драйверы» под спикер! Кроме того, было написано немало программ для воспроизведения музыки, синтеза речи и даже эмуляторы музыкальных клавиатур. В общем, самодеятельность цвела и благоухала, оставаясь, увы, по качеству, все той же сельской самодеятельностью.

А ключом к творчеству масс был тот факт, что спикер компьютера очень легко поддавался программированию с целью воспроизведения звука нужной частоты (в герцах) и требуемой длительности (в миллисекундах). Другими словами, звук, воспроизводимый спикером, управлялся при помощи подбора нужных частот, или, как это называется по научному, частотной модуляцией. Частотная модуляция (Frequency Modulation, FM) стала основой, на которой были сконструированы звуковые карты первого поколения Covax, AdLib, Sound Blaster. Весь диапазон использовавшихся тогда звуков: музыкальное сопровождение, человеческая речь или звуковые эффекты — воспроизводился на основе оцифрованного звука.

Самое забавное, что ради совместимости с фактическим стандартом производители звуковых карт заведомо более высокой категории были вынуждены встраивать в свои продукты модули поддержки режима Sound Blaster Pro. Программисты пользовались этим и не включали в комплект поставки игры поддержку элитарных карт типа Turtle Beach, и в результате их «счастливые» владельцы слышали то же самое, что и обладатели дешевых noname. Такая парадоксальная ситуация устраивала молчаливое большинство покупателей и поэтому тянулась довольно долго.

Сумятицу в затянувшуюся идиллию внесла, само собой, Microsoft, и ее роль в переходе промышленности с шины ISA на полноценную PCI трудно приуменьшить. Со своей стороны, Microsoft старалась расширить роль PC как на корпоративном, так и на рынке домашних пользователей за счет расширения звуковых и коммуникационных способностей компьютера. Входящие в состав DirectX API такие, как DirectSound и Direct3D, стали поддерживать в реальном времени многочисленные параллельные

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Сколько колонок по минимуму надо подключить к звуковой карте для получения объемного звука?

Как ни странно, двух колонок может вполне хватить, потому что вопрос заключается не только и не столько в их количестве, сколько в конструктивных особенностях самих спикеров используемой в вашем компьютере звуковой карты. Если поддержка звуковой картой хотя бы одного из алгоритмов воссоздания 3D-звука подразумевается в обязательном порядке, то на возможностях колонок стоит остановиться поподробнее. Вопреки бытующему мнению объемность воспринимаемого игроком звука достигается не только благодаря разнесенности источников звука в пространстве комнаты. Давайте рассмотрим этот вопрос на примере технологии JAZZ Advanced 3D Surround, используемой в колонках компании Jazz (производитель очень качественной аудиоаппаратуры). Итак, перед нами технология, которая позволяет игроку оказаться в самом центре моря звуков, используя при этом для воссоздания реалистичного трехмерного звукового пространства всего две колонки.



Как видно из схемы, выходящие потоки аудиоинформации разделяются и фильтруются с частотным сдвигом, что заставляет слушателя воспринимать их так, как будто они действительно разнесены в пространстве.

Я видел в продаже колонки, присоединяющиеся не к звуковой карте, а к контроллеру USB. В чем их отличие от обычных?

Правильнее сказать, что эти колонки совмещены со звуковой картой. Разберем все по порядку. Во-первых, USB-динамики обеспечивают настоящее цифровое качество воспроизведения звука на персональном компьютере. Присоединенные таким образом колонки автоматически определяются Windows 98 (для которой они, собственно, и спроектированы) при помощи Plug-and-Play механизма. Во-вторых, USB — это высокая скорость передачи данных,

Звуковые карты в MS-DOS

Операционная система MS-DOS, под управлением которой долгое время работало подавляющее большинство PC-совместимых компьютеров, не имела в своем составе вообще никакого абстрактного, или универсального драйвера для звуковоспроизводящих устройств (в отличие от той же видеокарты или мышки). Если нет стандарта отраслевого, то его место неминуемо занимает один из внутрифирменных стандартов. Так и случилось: наиболее простой для разработчиков и в то же время обладающий привлекательными для пользователя возможностями стандарт от Creative Labs, основанный на наборе открытых для прямой манипуляции регистров, стал defacto производственным стандартом, и прочие производители были вынуждены встраивать в свои продукты регистровый интерфейс a la Sound Blaster, а программисты даже переписали немалое количество своих игр ради обеспечения совместимости. По сути, речь шла о технологии Sound Blaster Pro, сильно схожей, но не полностью, со стандартом Sound Blaster 16, который остался корпоративным know-how и продолжал эксплуатироваться еще несколько лет. На момент принятия, стандарт основывался на поддержке одного стерео или двух монофонических аудиопотоков через шину ISA, известную своей низкой пропускной способностью. И несмотря на то что это решение кажется сегодня более, чем допотопным, звуковые карты, ориентированные на играющую публику, вынуждены поддерживать его, памятуя и о тысячах прочих приложений, написанных во времена безраздельного господства Sound Blaster Pro/16.

потоки аудиоданных, на основе которых разработчики и программисты уже смогли начать конструировать устройства и программные продукты, создающие среду трехмерного звука. В дополнение



Настройка динамиков и много другого.

к этому API от Microsoft (для активных средств multimedia) и элементы управления ActiveX (для совместного использования информации различными приложениями) также стали поддерживать параллельные аудиопотоки.

Вместе с тем тяжким наследием совместимости с Sound Blaster для шины ISA остается ограничение на использование лишь одного канала DMA (Direct Memory Access, прямой допуск к памяти), который устанавливает прямой доступ в оперативную память компьютера лишь для одного-единственного потока данных. Само собой, это никак не вяжется с поддержкой расширенных звуковых эффектов, да и драйверов от Microsoft тоже. Короче говоря, шина ISA встала поперек горла уже всем.

Учитывая все эти тонкости, и создавался унифицированный драйвер (Unified Driver) — концептуальная основа Microsoft's Win32 Driver Model (WDM). Эта модель включала в себя как интерфейсы DirectX и ActiveX, так и поддержку управления расширенными аудиопотоками (например, синхронизацией нескольких параллельных потоков или позиционированием потока). Внедрение WDM дало также разработчикам программный интерфейс и модель для создания драйвера для Windows 98 и Windows NT. А самое революционное в обнародованном стандарте было то, что он в принципе не поддерживал устройства, задействующие шину ISA.

Оригинальный Sound Blaster технически основывался на поддержке 8-битных пульсовых модуляций (Pulse Code Modulation, PCM). Звук в этом случае получался в результате воспроизведения оцифрованных файлов с сэмплами. Размеры таких файлов были крайне велики, в то время, как число звуков, которое могло сгенерировать каждое приложение — минимальным. Позже технология FM-синтеза была расширена за счет синтезирования волн.

Более поздней наработкой стал интерфейс MIDI — технология, основанная на таблице волн (wavetable), для возможности достоверного воспроизведения



AudioStation 32.

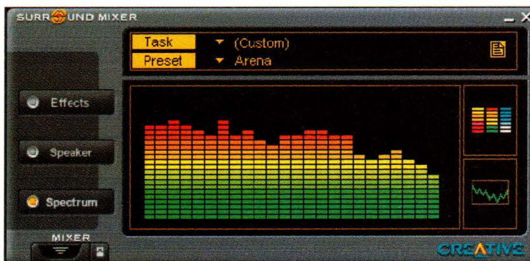




LAVA!

голосов музыкальных инструментов в полном спектре звучания. Wavetable использует алгоритмы смещения частоты хранимого оцифрованного сэмпла игры нужного инструмента для воссоздания различных нот, тонов и октав.

Первые устройства, оснащенные устройством wavetable, были встречены на рынке поначалу с «холодцой» из-за несовместимости новой технологии и старых наработок от Creative Labs, а также из-за довольно высокой стоимости. Однако ситуация быстро разрешалась по мере того, как все новые и новые производители стали совмещать в своих продуктах достоинства обеих технологий. Иногда для совместимости приходится прибегать к изощренным решениям: так, например, ESS Technologies использует для этого ни много ни мало — эмулятор шины ISA!



Красиво, да?

Первые устройства с волновым синтезом использовали ROM-память на самой карте для хранения аудиосэмплов, из которых впоследствии генерировался звук. Состав этих сэмплов был жестко задан производителем звуковой карты, и разработчик программного продукта не мог никаким образом предугадать, как поведет себя его программа с той или иной картой.

Впоследствии место хранения сэмплов перекочевало в оперативную память компьютера, благо современные технологии сделали возможным процесс их оперативной загрузки и выгрузки, а широкая пропускная способность шины PCI позволила делать это быстро. Поэтому цену звуковых карт удалось снизить за счет стоимости модулей ROM, а популярность технологии wavetable только возросла после такого шага в сторону разработчиков программ.

На сегодняшний день появилось немало новых технологий, органично дополняющих существующие. В общем случае среднестатистическая звуковая карта несет на себе 64-канальный волновой процессор, архитектура которого позволяет запрограммировать каждый канал на соблюдение собственных параметров затухания, фильтрации, тремоло, вибрато и других. В результате грамотно написанное приложение способно передать все тонкости игры симфонического оркестра и, если это позволит система динамиков компьютера, сравниться со звучанием аудиосистем класса high-end.

Кроме того, каждый канал может быть независимо обогащен такими эффектами, как реверберация, эхо и трехмерное позиционирование источника. Представьте себе, что игру оркестра можно услышать не как зрителю из зала, но как будто вы превратились в одного из музыкантов! С другой стороны, эти возможности грех не использовать в играх, где важно погружение в моделируемую виртуальную сцену. Например, на сегодняшний день не составляет труда добиться такой звуковой картины сцены, в которой источники звука не только точно позиционированы в пространстве, но и могут двигаться по произвольным траекториям.

Окончательный переход звуковых карт с шины ISA на PCI был так же закономерен и предсказуем, как и в случае с модемами, однако оказался не в меру затянутым. До последнего времени архитектурное развитие компьютерного звука несколько тормозило общий эволюционный процесс персоналок. Какое-то время инертность индустрии можно было оправдать более-менее объективными причинами: себестоимостью производства, обеспечением совместимости с обширным архивом игр, написанных для DOS, неясностями с поддержкой операционными



Hip Hop eJay: в этом окне и пластинки повертеть можно.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

так что никаких звуковых глюков из-за торможения в процессе передачи цифровых данных в колонки вы можете не опасаться. Заодно улучшается и качество воспроизведения. Дело в том, что использование шины USB позволяет производить передачу потоков цифровых данных непосредственно от «источника» звука к цифровым динамикам, где и происходит цифро-аналоговое преобразование, то есть обыкновенная звуковая карта в компьютере вам при этом уже не нужна. За счет того, что таковое выносится за пределы системного корпуса PC, аудиосигналы не подвергаются воздействию радиопомех, которые вызываются работой CD-приводов, многочисленных вентиляторов, блока питания и т.п. Устранение этих помех делает итоговый звук более чистым и качественным. Наконец, USB-динамики не требуют внешнего питания.

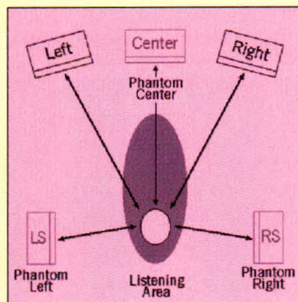
Из недостатков же отметим лишь то, что в данном случае вы покупаете вместе и колонки и звуковую карту, вмонтированную в них. Так что остается полагаться на качество, гарантируемое изготовителем. Кроме того, столь модный и крутой на сегодня четырехканальный звук пока не встречался нам в USB-исполнении.

Возможно ли заставить работать звуковую карту в эмуляции Dolby Surround?

Действительно, некоторые звуковые карты и системы для компьютера, относящиеся к разряду high-end, позволяют использовать не эмуляцию, а полноценную технологию Home Theatre (основанную на пяти источниках звука). Вместе с тем много систем средней руки декларируют поддержку этой технологии. В чем же дело? Суть в том, что Home Theater подразумевает обеспечение восприятия Dolby Surround для группы слушателей, в то время как пользователь компьютера слушает воспроизводимый звук в основном в одиночку, при этом находясь в фиксированной точке относительно источников звука. Поэтому стало возможным использовать некий суррогат, названный Virtual Dolby Surround. При помощи этой технологии пользователь «помещается»

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

в некоторую «центральную точку», как если бы он постоянно находился в фокусе системы динамиков, работающих в конфигурации стандартного стерео.



Virtual Dolby Surround основывается на декодировании потока сигналов по алгоритму Dolby Surround Pro Logic с последующим разделением на четыре канала. Недостающий пятый канал равномерно распределяется между левым и правым динамиками для создания иллюзии центрального источника звука перед слушателем. Окружающие сигналы обрабатываются специальным «виртуализирующим» контуром, затем смешиваются с основными потоками, передаваемыми на левый и правый каналы. При этом учитываются нюансы оценки слуховым аппаратом человека направления источника звука. Таким образом, Dolby Surround всего на двух колонках — реальность.

В чем смысл наличия на звуковой карте двух аудиовыходов, и какой из них лучше использовать — Line Out или Speaker Out?

Разница между линейным и простым выходом заключается в качестве подаваемого на них сигнала: на линейный выход подается «чистый» сигнал, а на другой — пропущенный через собственный усилитель звуковой карты. Какой из выходов использовать зависит от характера вашей аудиосистемы. Если вы используете наушники или пассивные колонки (также небольшие активные с возможностью перехода в пассивный режим), то внутреннего усилителя карты вполне хватит; в противном случае следует использовать линейный выход. Дело в том,

системами, а также спецификой интереса пользователей, который в первую очередь был нацелен на увеличение мощности процессора и замену или усовершенствование видеосистемы компьютера.

Однако по мере того, как прочие элементы персоналки постепенно достигали уровня, соответствующего графическим станциям класса high-end, ограничения, накладываемые архаичностью звуковой подсистемы компьютера, постепенно начали не устраивать пользователя. К тому времени, когда игрок уже привык к трехмерной виртуальной среде и вжился в онлайновые многопользовательские игры, 16-битный стереозвук стал казаться чем-то, окончательно устаревшим. Поэтому в последние годы инженеры фирм-производителей звуковых карт и разработчики программного обеспечения засели за решение проблемы внедрения в игровую практику аудиоподдержки для трехмерных и позиционированных звуковых эффектов, многочисленных параллельных потоков вывода звука, а также совершенно нового сервиса — использования телефонного соединения для голосового общения без отрыва от игры.



SoftSynthesizer от Yamaha — проигрыватель MIDI-файлов.

PlayCenter.

Все это, разумеется, не стало бы возможным, не будь решена проблема с «бутылочным горлышком» звуковых карт — шиной-носителем. Так же, как и в случае с графическими ускорителями, работа по обработке звука была распределена между центральным процессором и непосредственно звуковой картой; причем в случае использования ISA-устройства львиную долю нагрузки вынужден был брать на себя именно процессор, который постоянно получает запросы на руководство передачей аудиоданных. Несмотря на то что при помощи различных ухищрений, вроде F-Mode DMA избыточность обслуживания ISA-устройства удавалось сократить за счет объединения нескольких транзакций, нагрузка на центральный процессор остается высокой — примерно 20% его мощности будет отдано на обслуживание ISA-карты, работающей в режиме 16-битного звука с частотой 44.1 кГц. Напротив, современная PCI-карта, запущенная в том же самом режиме, затребует под свои нужды не более одного процента процессорного времени. Куда потратить высвободившиеся ресурсы процессора — не проблема, как вы понимаете.

Характеристики EAX 2.0

В нынешней версии EAX 2.0 реализованы:

- *полная модель реверберации;*
- *интерфейс для настройки параметров реверберации;*
- *последовательный контроль габаритов сцены;*
- *расчет прохождения звука через препятствия и системы частиц;*
- *усовершенствованная модель автоматического управления реверберацией и начальным отражением звука в зависимости от положения источника звука по отношению к слушателю;*
- *настраиваемая модель поглощения звука массами воздуха.*

Еще более заметны те преимущества, которые принесли с собой пропускные способности шины PCI: если ISA обеспечивала пиковый проход данных 7 Мбит/с, то PCI обеспечивала уже 133 Мбайт/с. В дополнение к возможности быстрой передачи больших блоков данных по шине, PCI-акселераторы могут одновременно (то есть за один цикл, выдаваемый текущим устройством Bus Master) передавать несколько потоков аудиоданных с различными пунктами назначения. А так как современные звуковые платы на шине PCI могут поддерживать несколько потоков данных различной природы, они стали настоящей находкой для средств вещания и общения в Internet: интерактивного аудио, неткастинга, Internet-телефонии и средств проведения конференций.

Кто же задает сегодня музыку?

Компания Aureal до последнего времени сама звуковых карт не выпускала, но разрабатывала чипсеты и технологию воспроизведения объемного звука (знаменитые A3D). С ее применением звуковая карта способна воспроизводить качественный трехмерный звук при помощи пары обычных спикеров. Звук создается и позиционируется динамически, правда лишь в том случае, если данная конкретная игра поддерживает A3D-расширения. Эта технология базируется на двух составных частях: реализуемом в программе фирменном интерфейсе и специальном алгоритме обработки трехмерной звуковой информации и позиционирования источников звука в виртуальном пространстве.

Кроме того, во вторую версию стандарта A3D 2.0 была добавлена такая возможность, как расчет звука, источник которого скрыт от слушателя посторонним предметом, например, звуки, доносящиеся из-за стен или дверей. Технология помогает изменять карту отражений звуковой волны и качество звука в зависимости от геометрии той поверхности, от которой он отражен; также при помощи A3D можно моделировать такие объекты окружающей среды, как воздух, вода, туман. Количество параллельных каналов увеличилось



до 96. Наконец, в расчет траектории движения звуковой волны теперь включены и свойства материалов, от которых она отражается. Качество MIDI-синтезатора вполне приемлемо: он обеспечивает до 64 инструментов на уровне «железа», что вполне достаточно для большинства жизненных ситуаций. Если недостаточно, то тоже не страшно, потому что еще 256 инструментов воспроизводятся программными средствами.

Две упомянутые колонки не являются, конечно же, пределом — с помощью предусмотренного расширенного варианта стандарта вы можете подключить и полноценную четырехполосную звуковую систему, от чего качество звучания, разумеется, только возрастет.

На чипсетах от Aureal выпускают звуковые карты такие компании, как Turtle Beach, Diamond Multimedia, Genius.

Вторым соискателем пальмы первенства можно назвать компанию Yamaha с ее серией чипсетов XG, основанных на одноименной технологии. Разработанный Yamaha стандарт XG в общих чертах описывает правила реагирования тонового генератора на поступающие MIDI-данные. По сути, стандартный формат MIDI GM (General MIDI) способен обработать лишь узкий спектр параметров, XG же в свою очередь, являясь надстройкой над ним, увеличил такие возможности, как количество инструментов, редактирование отдельного инструмента, список применимых эффектов и внешний ввод данных. При этом XG обладает полной обратной совместимостью с General MIDI. А заложенной еще при создании XG возможностью последующего расширения, пользуются многочисленные разработчики.

Карты на чипе XG выпускает как сама Yamaha, так и ряд сторонних разработчиков, например, Genius. На основе XG производят как самостоятельные звуковые карты, так и дочерние карты-расширения.

Наконец, третья и, наверное, самая весомая сила на рынке звуковых карт и технологий — это Creative Labs со своей технологией EAX.

На подходе третья версия стандарта — EAX 3.0, которая добавит в игры новый уровень реализма. Например, в стандарт обещают заложить плавный морфинг окружающей среды, локализованные кластеры отраженного звука (ради всего святого, объясните что это такое), индивидуальные отражения для отображения отдаленного звука эха.

В отличие от других производителей чипсетов, Creative Labs не спешит делиться своими разработками и предпочитает выпускать звуковые карты под своей собственной товарной маркой.

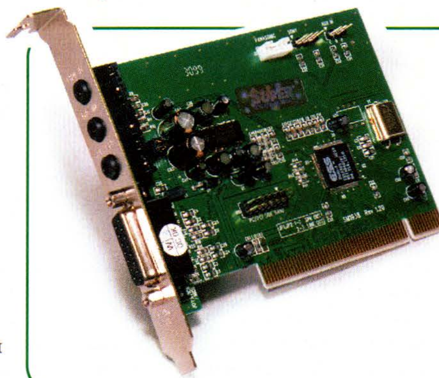
Creative Labs в прошлые годы выпускала успешные серии видеокарт Sound Blaster 32, Sound Blaster 64, Sound Blaster 128, высоко ценимые как заядлыми игроками, так и профессиональными музыкантами. В прошлом году этот список обогатился семейством Sound Blaster Live!, основанном на 32-битном процессоре EMU10K1.

Да, предлагаемые мэтрами отрасли решения зачастую оказываются весьма и весьма недешевы. Однако некоторые из третьих производителей эмулируют на своих картах либо A3D, либо EAX, либо и то и другое, вместе взятое. Качество оригинала, увы недостижимо, но в какой-то степени получить удовольствие от трехмерного звука вы сможете и с их помощью.

Creative Sound Blaster 16

Карта Sound Blaster 16 до повсеместного перехода от DOS игрушек к Windows, среди подавляющего большинства игроманов считалась единственной достойной. Почему? Ответ прост — это была наиболее распространенная звуковая карта, которую поддерживали все игры. Разумеется, игры поддерживали не саму карту, а стандарт SB 16, но в отличие от стандарта Sound Blaster Pro, который был лицензирован многими фирмами, на стандарт SB 16 компания Creative не продала лицензию никому, и поэтому все карты, поддерживающие этот стандарт, действительно были только от Creative, никаких совместимых поделок не было. А как же остальные? Остальным оставалось довольствоваться 8-битным стандартом SB Pro, поэтому все прочие звуковые карты, до перехода игр под Windows 95, даже от таких известных фирм, как Turtle Beach или Yamaha, среди игроманов считались полнейшим «отстоем», т. к. все их крутые 16- и 18-битные особенности можно было использовать лишь в прилагающихся звуковых редакторах, в играх же они вели себя как 8-битный SB Pro.

Монополия SB 16 прекратилась с миграцией игр под Windows 95, т. к. программы перешли от непосредственного использования звуковой карты через примитивный драйвер (а то и напрямую) к обращению к некоей усредненной звуковой карте через Windows API, точнее, через Direct Sound. Тут игре уже стало не важно, каковы особенности hardware интерфейса самой звуковой карты, поскольку программа стала использовать ее на уровне функций DirectX.



ESS Solo-1

Звуки... Звуки? Звуки!

Звуковая карта ESS Solo-1 на чипе ES1938S — это простейшая карта, которая вряд ли устроит настоящего геймера или меломана. А кого же тогда она устроит? Существует прослойка, в основном офисных пользователей, которым абсолютно все равно, какая звуковая карта стоит в их компьютере. В тестирование же

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

что встроенный усилитель обычно примитивен и априорно слабее усилителя внешнего, кроме того, на него сильно воздействуют помехи от работы электротехники внутри корпуса компьютера (все активные элементы с собственными электроприводами) плюс неизбежное излучение блока питания. Поэтому линейный выход вкупе с внешним устройством усилителя представляется идеальным решением.

А что делать, если на моей звуковой карте вообще нет линейного выхода? Смогу ли я использовать активные колонки в этом случае?

Конечно, смочь-то вы сможете, принципиальных проблем в этом нет, но качество воспроизводимого звука окажется явно не на высоте: внутренний усилитель исказит картину звука. Тут может помочь вот что: конструктивно практически на любой звуковой плате присутствует элемент управления встроенным усилителем, то есть его выключатель. В идеале вы найдете его в виде джампера или дип-переключателя; в противном случае придется немного поработать, но результат себя окупит. Во-первых, раздобудьте принципиальную схему своей карты. К разработчику, как показал опыт, с таким вопросом обращаться бессмысленно, поэтому лучше воспользуйтесь услугами многочисленных news-конференций и ФИДО, где отечественные умельцы давно уже составили схемы и описания всей электроники, попадающей на наш рынок. Следующий шаг. Локализуйте на вашей карте тот развод, который отвечает за управление усилителем. Обычно он выглядит как гнездо для джамперной стойки, заплавленное сверху. Все, что осталось — осторожно распаять перемычку и впаять на ее место полноценный джампер. Если при этом вы не прожжете окружающие детали, линейный выход — в ваших руках.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

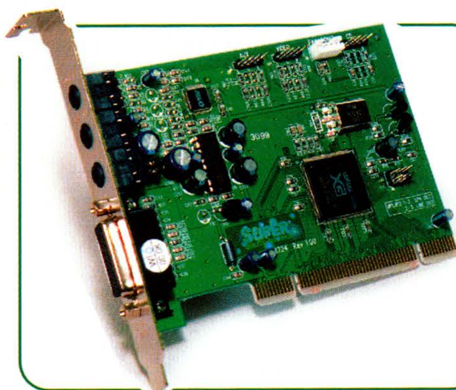
Как узнать, поддерживает ли моя звуковая карта сабвуфер?

Помните «Тайну Третьей Планеты»? «Человек — царь зверей!» — «Только звери об этом не знают...». Современный сабвуфер для компьютерных аудиосистем — вполне самодостаточная и интеллектуальная техника, чтобы обращать внимание на «претензии» звуковых карт. Конечно, мы не имеем в виду дешевые пластмассовые поделки (некоторые китайские товарищи взяли за моду продавать под видом сабвуферов обычные толстые колонки, положенные набок; верхняя граница воспроизводимого диапазона звука у этих «шедевров» достигает чуть ли не 1–1.5 кГц!), а настоящие качественные продукты. В общем именно сабвуфер будет крепиться к линейному выходу вашей звуковой карты, а обычные колонки переходят в разряд «сателлитов» и присоединяются уже к самому сабвуферу. При этом он разделяет идущий из компьютера сигнал по частотному признаку и решает, какие звуки будет обрабатывать сам, а какие отдаст на откуп колонкам. Кстати, по этой причине сабвуфер не стоит использовать при эмуляции Dolby Surround. И не скупитесь — и не приобретайте пластмассовый сабвуфер. Что бы ни гарантировал изготовитель, пластмасса совершенно не приспособлена для нормальной работы с басами.

Какими частотными характеристиками должны обладать качественные колонки?

Вопрос не такой простой, как кажется на первый взгляд. С одной стороны, чем шире охватываемый диапазон звука, тем, казалось бы, лучше, и с этой точки зрения аудиосистема, способная воспроизвести звук в диапазоне от 30 Гц до 20 кГц, должна считаться идеальной. Но это, скорее, относится к прослушиванию обычной музыки; среднестатистический же диапазон используемого в компьютерных играх звука намного короче, и отрезка 200 Гц — 16кГц вполне хватает для высококачественного звукового сопровождения большинства игр (тут уже стоит ориентироваться на авторитет фирмы-производителя). Так что выбор за вами: если вы

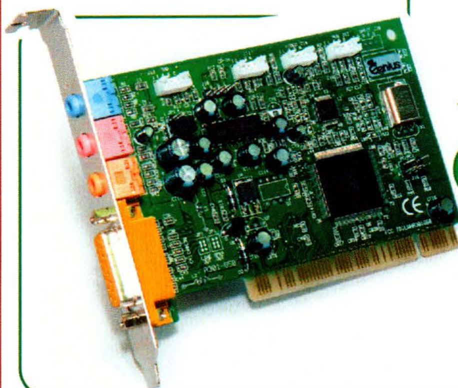




Yamaha YMF724

она попала из-за того, что стоит $13, и многие компьютерные компании комплектуют ею свои базовые модели. Так что если вы купили компьютер, не уделив внимание звуку, то велика вероятность, что у вас именно она.

Аудиокарта не имеет аппаратной поддержки MIDI-синтезатора, полностью отсутствует какая бы то ни была акселерация и поддержка множественных потоков.



Sound Maker 128XG

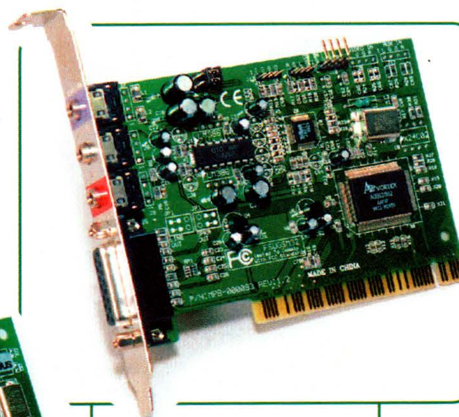
Для эмуляции совместимости с Sound Blaster карта поддерживает DDMA и PC-PCI. Наша тестовая лаборатория еще раньше тестировала данную карту и снимала амплитудно-частотные характеристики (АЧХ). Карта показала себя очень шумной, и еще тогда мы пришли к выводу, что обычная ISA-карта гораздо лучше. По АЧХ были обнаружены провалы по всему спектру частот, да еще и жуткие шумы. Ни в коем случае мы бы не стали специально покупать себе карту с этим чипом, чего и вам не советуем.

На случай особой жадности мы лучше порекомендуем вам карту Yamaha YMF724, которая стоит всего на доллар дороже — $14, но качество звучания у нее уже несколько лучше, чем у Solo-1.

Производитель:
Genius
Модель:
SoundMaker 128XG/SoundMaker 64
Стоимость:
$14/$25

В нашем обзоре есть две звуковые карты от Genius. Это Sound Maker 64 и Sound Maker 128XG. Эти карты не похожи друг на друга хотя бы потому, что они выполнены на разных чипсетах.

Аудиокарта Sound Maker 64 базируется на стареньком чипе AU8820 от Aureal и поддерживае т технологию A3D. В то же время Sound Maker 128XG использует чип Yamaha YMF724E. Обе карты полнодуплексные и поддерживают Plug&Play.



Sound Maker 64

Производитель:
Creative Technology
Модель:
Sound Blaster Live! 1024
Стоимость:
$105

Компания Creative продолжает радовать нас все новыми продуктами. Не успели мы насладиться всеми прелестями SB Live! Value, как ему на смену приходит новый — Live! 1024.

Цифровой сигнальный процессор EMU10K1, на котором построена данная аудиокарта, обрабатывает звуковые сигналы с разрешением 32 бит, 48 кГц, что позволяет достичь высочайшей чистоты звука. Мы в этом убедились сами, когда стали прослушивать различные музыкальные композиции. Кстати, стоит лишь один раз услышать окружающий со всех сторон звук, выводимый через четырехколоночную акустическую систему, как появляется желание покупать Desktop Theatre.

Когда цена этого творения Creative Technology опустится до цены SB Live! Value, то оно определенно получит от нас титул **«Лучшая покупка»**, пока же это звание остается за SB Live! Value, так как последняя не сильно отстает от вышеописанной модели.



Sound Blaster Live! 1024





Sound Blaster Live! Platinum!

Производитель:
Creative Technology
Модель:
Sound Blaster Live! Platinum
Стоимость:
$300

Одновременно с SB Live! 1024 компания Creative Technology выпустила для самых взыскательных пользователей звуковую карту SB Live! Platinum. Этот аудиоакселератор снабжен передней панелью Live! Drive II, которая устанавливается в свободный 5'' отсек на передней панели компьютера, обеспечивая удобное подключение различных аналоговых и цифровых устройств — от любительской бытовой электроники до аппаратуры класса hi-fi. На панели Live! Drive II размещены цифровые коаксиальные, а также оптоволоконные входы/выходы S-PDIF, вход и выход MIDI, линейный и микрофонный вход и выход для наушников, снабженные регулятором громкости. Чтобы полностью использовать все мощности и преимущества данной аудиокарты, Creative рекомендует подключать к ней новейшую цифровую акустическую систему Desktop Theatre 5.1 DTT2500 Digital. Сама плата так же как и Live! 1024 построена на EMU10K1.

Еще один элемент, достойный внимания, — это разработанная Creative интерактивная музыкальная технология LAVA! (Live Audio Visual Animation — «живая аудиовизуальная анимация»). С ее помощью можно создавать и воспроизводить визуальные коллажи из синхронизированных трехмерных изображений для придания интересных эффектов различным аудиофайлам (например, mp3 или RealAudio).

Мы довольно-таки долго «гоняли» на этой аудиокарте различные игровые программы, переслушали множество



Передняя панель компьютера с установленным Live! Drive II.

Как проходило тестирование

Тестировали все это на обыкновенном Intel Pentium II 266 (а зачем больше, мы же звук тестировали, а не видео) компьютере с хорошей, не глючной мамой, от ASUS — P2B и 64 Mb RAM под Windows 98. Вот акустическую систему мы взяли не под стать компьютеру, хорошую — PCWorks FPS1000, ибо какую отличную звуковую карту не поставь, но если колонки и усилитель плохие, то все ваши деньги и старания сойдут на нет, а из динамиков так и будет раздаваться мелодичное похрипывание и сипение.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

используете компьютер в качестве музыкального центра (речь идет не только о прослушивании музыкальных компакт-дисков через CD-ROM, но и о MP3-музыке), то выбирайте колонки «широкого спектра», если нет — вложите сэкономленные «на спектре» деньги в систему хорошего brandname.

Я собираюсь подключить компьютер к системе из четырех динамиков, которые используются моим музыкальным центром. Какую звуковую карту лучше приобрести для этого — с поддержкой EAX или A3D?

И EAX, и A3D хороши при использовании пары колонок, но при наличии большего количества они не идеальны. Мультиспикерные системы лучше всего будут работать, если звуковая карта использует технологию IAS (Interactive Around Sound). Это чисто программная технология, обратно совместимая как с EAX, так и с A3D (по крайней мере, с ее стандартом 1.0). IAS работает как своего рода надстройка над DirectSound 3D, дополняя в последнем отсутствие возможности управлять выводом звука более чем на две колонки на абстрактном уровне (то есть фактически подменяя собой многочисленные внутрифирменные стандарты и интерфейсы). Правда, в основе IAS-движка лежит симметричный принцип распределения (параллельное дублирование сигнала на колонки), эффект получается превосходным. За эту технологию говорит и то, что компания Creative Labs приобрела на нее лицензию и использует в своих многоколоночных аудиосистемах.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

А чем вообще отличаются современные звуковые 3D-движки от нормального стереозвука?

Действительно, несколько последних чипсетов как от Intel, так и от VIA, ориентируются изначально на компактные решения «все в одном», совмещая на системной плате видеоадаптер, звуковую карту, а часто и программный модем. Насколько это выгодно — судить потребителю в соответствии с его запросами. Для офисной машины это, наверное, вполне приемлемое решение. Однако людям играющим мы бы посоветовали не полагаться на такую милость природы: в этом случае в качестве звукового процессора применяется примитивнейший кодек, совместимый со стандартом AC97, т. е. в лучшем случае аналогичный по качеству звуковым картам нижнего ценового диапазона $5–10, да и то, как показывает опыт, не всегда.

В последнее время появилась масса материнских плат, оборудованных встроенной звуковой картой. Какого качества эти изделия?

Действительно, несколько последних чипсетов как от Intel, так и от VIA ориентируются изначально на компактные решения «все в одном», совмещая на системной плате видеоадаптер, звуковую карту, а часто и программный модем. Насколько это выгодно — судить потребителю в соответствии с его запросами. Для офисной машины это, наверное, вполне приемлемое решение. Однако, людям играющим мы бы посоветовали не полагаться на такую милость природы: в этом случае в качестве звукового процессора применяется примитивнейший кодек, совместимый со стандартом AC97, то есть в лучшем случае аналогичный по качеству звуковым картам нижнего ценового диапазона $5–10, да и то, как показывает опыт, не всегда.

аудиофайлов в различных режимах, настолько нам понравился эффектный объемный звук. Именно высочайшее качество звука позволяет удостоить данную карту самой высокой оценки. С чувством большого удовлетворения мы награждаем Sound Blaster Live! Platinum значком **«Выбор редакции»**.

Производитель:
Diamond
Модель:
Monster Sound MX300
Стоимость:
$46

Появившись в продаже еще в конце ноября 1998 г., и став настоящим хитом, данная карта и сегодня не утратила своей популярности среди пользователей. А сколько было написано различных статей, в том числе и на страницах нашего журнала, целиком посвященных данной аудиокарте! И именно Diamond Monster Sound MX300 стала первой картой, построенной на чипсете Vortex2 (AU8830) от компании Aureal. Этот чипсет содержит 3 млн транзисторов, в то время как EMU10K1, тот, на котором построен SB Live!, имеет на 1 млн меньше.

Заявленное изготовителем соотношение сигнал/шум в полосе частот от 20 до 22 000 Гц составляет менее 96 дБ. Частота дискретизации 48 кГц, 18 бит.

Картой поддерживаются такие стандарты, как A3D, A3D 2.0, Dolby AC-3, Microsoft DirectSound, DirectSound3D, DirectInput, DirectMusic. Для DOS-приложений карта эмулирует режим Sound Blaster Pro.

Многие пользователи спрашивают, возможна ли в дальнейшем поддержка стандарта EAX? На наш взгляд это сомнительно. Как показывает практика, конкурирующие технологии и стандарты редко сближаются, чаще просто выигрывает один из них. Разве что такая программная поддержка будет осуществлена какой-либо инициативной независимой группой программистов.



Monster Sound MX300

Если сравнить MX300 с SB Live!, то очевиден проигрыш «Монстра» по показателю качества реверберации. Вот SB Live! способен облагородить даже самую невзрачную игру и придать ей абсолютно новое звучание при воспроизведении на четыре колонки. Эмуляция объемного звучания, то есть разделение стереосигнала на четыре, в MX300 реализована значительно слабее. Однако если надеть наушники, то преимущество мы отдали бы именно MX300. Но не спешите выливать на нас заготовленные ведерки с помоями — это лишь наше субъективное мнение. Может быть, у нас уши другие, а у вас именно те, какие нужно!

Производитель:
Turtle Beach
Модель:
Montego II Home Studio
Стоимость:
$300

Самая «крутейшая» из всех звуковых плат нашего обзора — Montego II Home Studio. Да и как ей не быть «наикрутейшей», при такой-то цене. Аудиокарта превращает персональный компьютер в самую настоящую цифровую студию звукозаписи.

Полнодуплексная карта оборудована двойным 64-голосым синтезатором wavetable. Она имеет 32-канальный MIDI-интерфейс, 18-битные аналого-цифровые и цифро-аналоговые преобразователи, предназначенные повысить качество записи до уровня CD. Карта обеспечена цифровыми S/PDIF входами/выходами для исключения потерь при передаче цифровых сигналов от DAT-устройств, HDD-магнитофонов и других внешних носителей, которые оборудованы коаксиальными либо оптическими разъемами. Для подключения внешнего синтезатора либо звуковых модулей в комплект поставки входит MIDI-кабель. Любой музыкальный инструмент можно напрямую подключить к карте либо использовать для этого студийный микшерский пульт, который в свою очередь можно также подсоединить к плате. Профессиональный 64-голосый сэмплер воспроизводит MIDI-треки при помощи FX-процессора. И это далеко не полный перечень того, что может карта. Заметим, что со многими функциями мы сами никогда не сталкивались — для этого нужно быть профессиональным



Montego II Home Studio



музыкантом. Подробно рассказывать о специфических особенностях, понятных только узкому кругу музыкантов, мы не станем, а интересующимся порекомендуем отправиться на сайт производителя.

Все программное обеспечение, поставляемое в комплекте с Montego II Home Studio выполнено на самом высоком уровне.

Эта карта скорее для музыкантов, а не для настоящих игроманов. Для последних есть несколько упрощенная модель — Quadzilla.

Производитель:
Turtle Beach
Модель:
Montego II Quadzilla
Стоимость:
$93

Аудиокарта с устрашающим названием Quadzilla практически повторяет все функциональные возможности Home Studio. Однако если последняя предназначается скорее для музыкантов и меломанов, то Quadzilla нацелена именно на настоящих игроков. Все современные, уважающие себя Action игры, включают поддержку объемного звучания, а значит, чтобы наслаждаться игрой на все сто, нужна такая карта, которая способна это обеспечить. Вооруженная самой последней технологией Wavetracing, Quadzilla погружает своего обладателя в мир окружающего звука, какой предоставляют новейшие компьютерные игры. А благодаря цифровым S/PDIF-выходам и при наличии квадрофонической акустической системы можно организовать у себя дома настоящий кинотеатр.



Montego II Quadzilla

Основная цель аудиокарты Quadzilla заключается в превращении настольного компьютера в суперигровую машину. Используя A3D эта звуковая карта так же, как и MX300, способна обработать до 96 различных звуковых потоков. Специальная технология шумоподавления поднимает планку соотношения сигнал/шум до 97 дБ, что тоже влияет на высочайшее качество звука.

В общем, тем, кто решит остановить свой выбор именно на данной карте, мы скажем, что карточка довольно-таки хороша и оправдает все ваши ожидания. В играх она показала себя с лучшей стороны, выдавая звук очень приличного качества.

Производитель:
MediaForte
Модель:
Quad X-Treme
Стоимость:
$30

MediaForte был окружен молчанием несколько лет — его просто никто не замечал. Конечно, его имя не такое громкое, как Creative Labs, но MediaForte как и множество производителей, начинал свой бизнес с нуля. И уже такую новую разработку этой компании в области аудиокарт, как Quad X-Treme оставить сегодня без внимания просто невозможно.

Эта карта не имеет ничего общего с Creative SB Live! или Diamond Monster Sound MX300, то есть, не базируется на каком-либо из примененных в них чипсетов. Quad X-Treme поддерживает такие стандарты, как Microsoft DirectSound, DirectSound3D, DirectMusic и, что особенно радует, так это поддержка. Поддерживается программная эмуляция Midi XG.

Кроме поддержки EAX в играх и четырехканального выхода, на плате ко всему прочему разместился радиоприемник FM-диапазона. Карта полностью совместима с Plug&Play. Для DOS-приложений используется эмуляция режима Sound Blaster Pro. Немаловажно, что программное обеспечение карты поддерживает работу не только в операционной системе Windows 95/98, но и Windows NT. Драйверы построены с применением технологии Q3D 2.0 Qsound. Кодек AC'97 имеет частоту сэмплирования 48 кГц.



Quad X-Treme

Встроенный радиоприемник работает в частотном FM-диапазоне волн 88-108 МГц. На задней панели расположено антенное гнездо (75 Ом), а в комплект поставки входит антенный диполь, который обеспечивает уверенный прием всех станций указанного диапазона. Программное обеспечение приемника выполнено на высоте и имеет дружественный интерфейс для обеспечения легкой настройки нужной станции.

На наш взгляд, данная карта будет хороша для экономного пользователя, который хочет, чтобы звуковая карта работала во всех играх и дешево стоила, так что особая привлекательность этой карты заключается в соотношении цена/качество. Однако эта карта скорее все же офисная, нежели домашняя. Настоящие игроманы, скорее всего, добавят немного денег и приобретут соответствующую их запросам карту, например SB Live! или MX300.

Заключение

Выбирая аудиокарту путем прочтения массы информации, в том числе и в iNet, очень сложно сделать правильный выбор, так что наиболее правильный способ выбора — послушать самому.

Часто случается так, что, казалось бы, две одинаковые карты, выполненные на одинаковых чипах, но от разных производителей, очень сильно отличаются друг от друга по качеству звука. Причиной могут стать «сырые» драйверы. Поэтому, прежде чем досадовать по этому поводу, попробуйте посетить сайт технической поддержки: может, вышла новая версия драйверов и предыдущие ошибки были исправлены. Это же касается и аппаратной совместимости карты с вашим «железом».

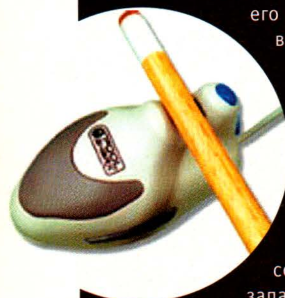
В целом мы считаем, что звуковая карта является существенной частью игрового компьютера, так что рекомендуем вам уделить достаточно внимания этому компоненту, и не ставить на это место всякую ерунду, надеясь, что «и так сойдет».

Относительно четырехканального звука скажем лишь, что это, конечно, круто, но основная трудность использования данной технологии в домашних условиях кроется в том, что вам надо куда-то поставить задние колонки, если не сзади себя, то хотя бы по бокам. Если же вы сидите у компьютера спиной к середине комнаты, а не к стене, как большинство людей дома, то задние колонки оказывается крепить некуда (разве что к ручкам кресла). MG

Железные

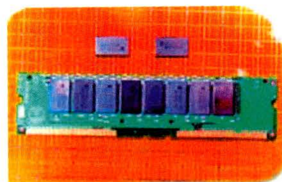
В новостях этого месяца оказались примерно в равном соотношении анонсы наиболее существенных частей компьютера, таких, как процессоры и память, и компьютерная multimedia. Так что мы затрудняемся оценить, что на сегодня развивается быстрее – развлекательная multimedia или гонка за мегагерцами.

А вот подобного вы еще никогда не видали, ручаемся. Для тех, кто не определил назначение этого мудреного устройства с первого взгляда, поясним: перед нами — контроллер, имитирующий... бильярдный кий. Это так постаралась компания Real Feel Sports. Под девизом «Если вы играете не кием, то вы играете не в пул» разработчики предлагают нам заменить мышку на это... даже не знаем, как его обозвать-то — киянкой, что ли. В общем, агрегат подключается к USB (что неудивительно), сочетает в себе запатентованный механизм отдачи и специальный сенсор движения для более реалистичного поведения контроллера. Устройство сконструировано по принципу симметричных мышек, то есть им с одинаковым успехом могут пользоваться как правши, так и левши. В комплекте с ним продается Virtual Pool 2 — кто играл, тот оценит. Да, кстати, в настоящее время Real Feel Sports ведет запись бета-тестеров для своих игровых контроллеров, призванных облегчить жизнь любителям симуляторов бейсбола, гольфа, рыбалки и сноубординга. Есть желающие? http://www.realfeelsports.com.



Дело RAMBUS живет и побеждает —

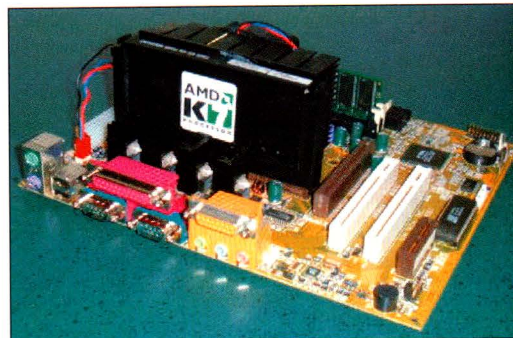
думали, RAMBUS уже трепещет и сдается перед DDR? Ничего подобного. Мэтры отрасли по-прежнему питают к этой технологии самые светлые чувства и ведут под белы рученьки по дороге в светлое будущее. Вот недавно Samsung объявила о разработке и запуске в производство первого в мире 288-мегабитного модуля RDRAM и 576-мегабайтного RIMMTM. Дизайн основан на



0,17 мкм-технологии, позволяющей собирать на той же базе высокоинтегрированные устройства с удвоением мощности. Более того, скорость устройства была увеличена до 800 Мбит/с/пин. Шестнадцать компонентов DRAM-288 могут быть объединены вместе для создания 576-мегабайтного модуля, что вполне удовлетворяет запросам высокоскоростных рабочих станций, не говоря уже об обычной персоналке. Спрос на новую память от Samsung ожидается высоким по мере продвижения компьютеров, собранных на базе чипсетов от Intel Camini (i820) и Carmel (i840).

Фронтовое братство

заставляет AMD и VIA Technologies еще теснее сплотить свои ряды. Выход Pentium III Coppermine вернул ситуацию на рынке процессоров в прежнее состояние и, хотя истинное превосходство процессора от Intel проявлялось только на материнских платах с установленной памятью типа RAMBUS, позиции AMD в очередной раз пошатнулись. Но вот, после неоднократных задержек, сравнимых разве что с эпопеей i820, VIA выпустила в свет чипсет для материнских плат Apollo KX133, предназначенный как раз для поддержки AMD Athlon. Что получилось в итоге? Во-первых, перед нами чипсет максимально утилизирующий возможности процессора. Во-вторых, полный букет сегодняшних требований к системным платам: память типа PC133, поддержка AGP4x и ATA66, целых 4 порта USB, интегрированные контроллеры звука и софт-модема AC97 и MC97, 2 Гбайт адресуемой памяти. Однако некоторые клинические недостатки, преследующие системы, основанные на Athlon, остались и на новом чипсете. KX133 по-прежнему поддерживает только один



процессор. Да и недостатки в распределении ширины канала памяти между AGP и системной памятью все еще остались.

Прочитав эту новость от IBM,

мы недоуменно пожали плечами, но в кармане у них был припрятан куда как более ошеломляющий сюрприз. В общем, Голубой гигант возьми да и приоткрой завесу тайны над своими секретными разработками. А там, оказывается, таился проект создания нового семейства процессоров, не только самых быстрых, а просто ни с чем не сравнимых на сегодняшний день, с проектной частотой шины от 3,3 до 4,5 ГГц, то есть в 5 раз быстрее самого быстрого из существующих на рынке процессоров Pentium III. Разработчики говорят, что новые процессоры используют



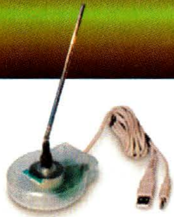
кремниевые транзисторы с IPCMOS, что позволяет достигнуть скорости до 4,5 млн машинных циклов в секунду. За этим мудреным термином кроется не что иное, как отказ от централизованного таймера, синхронизирующего операции на всем чипе микропроцессора (такая схема ограничивала скорость работы процессора из-за приоритета самой медленной операции). Так вот, инженеры IBM отказались от традиционного подхода, заменив один центральный таймер несколькими локальными, каждый из которых контролирует небольшой участок схемы. Технология, действительно, революционная, а если процессоры еще и будут работать на заявленных частотах, то масштабы нового рывка отрасли сложно даже и представить.

Более экзотична

новинка от компании D-Link. Серьезная, респектабельная фирма, занимающаяся производством коммуникационного оборудования, модемов и прочих сетевых причиндалов, ни с того ни с сего взяла да и выпустила USB-радиоприемник. Оказывается, попутно со своим основным профилем D-Link втихую развивала целую серию multimedia-продуктов, в том числе MP3-плейер с возможностью записи, Web-камеру для порта USB и устройство для передачи на VHS-видеомагнитофон скриншотов с экрана компьютера. Особо радует



НОВОСТИ


USB-радио.

тот факт, что все вышеперечисленные устройства унаследовали высочайшее качество, присущее всем продуктам D-Link. FM-радиоприемник на USB-порту бросился нам в глаза потому, что все аналогичные по назначению устройства, которые нам встречались, были выполнены в виде тюнерных карт, которые приходилось устанавливать внутрь компьютера. А с USB-радио никаких проблем — воткнул и слушай. Полный plug'n'play.

Мы уже рассказывали

о непростых ковриках для мышек, а сегодня настало время пополнить нашу коллекцию. Называется это чудо Everglide, и соответственно своему названию, мышка должна бегать по нему, «забыв» про силу трения. Everglide выпускается в трех модификациях: Mousing Surface (поверхность для мышевания по-нашему) — обычный коврик стандартного размера, а также два Attack Pod (побольше и поменьше), силуэты которых охватывают ту зону, над которой чаще всего носится рука геймера с зажатым в ней мышом. В отличие от своих аналогов, Everglide не протирается, не портится от мытья, а обратная сторона коврика выполнена из плотной ребристой резины, крепко «схватывающей» поверхность стола. Рабочая же плоскость сделана из очень прочного, почти не гнущегося пластика, который, по словам создателей, не стирается никогда. А особо нам понравилась выемка на передней стороне коврика, в которую очень мягко и удобно ложится ладонь, не уставая от работы.

MP3-плейеры,

встроенные в часы, калькуляторы и цифровые камеры, нам уже встречались. Но вот перед нами оказался аппаратец, про который сложно сказать, что во что в нем встроено. Официально он называется RaveMP 2200 и совмещает в себе MP3-плейер, FM-тюнер, Outlook-совместимую записную книжку. Устройство присоединяется к компьютеру при помощи порта USB (более «навороченная» версия RaveMP 2300 вместо Flash-карты в роли памяти использует мини-привод Iomega Clik!). RaveMP 2200 разработан компанией Sensory Science Corporation в продолжение славной серии RaveMP 2200, удостоившейся многочисленных хвалебных откликов. Интерфейс USB позволяет намного быстрей, чем раньше, загружать и выгружать музыкальные файлы и данные записной книги, а встроенный широкоохватный тюнер может хранить до 20 предустановленных радиостанций. В стандартной комплектации RaveMP 2200 поставляется уже с 64 Мбайт памяти, которая находится



в совместном использовании тюнера и записной книжки, а максимальный объем памяти составляет 128 Мбайт, что больше, чем у большинства проигрывателей, — этого объема хватит на 2 часа музыки, или на сохранение двух тысяч телефонных номеров, или 20 страниц заметок, или на 10 минут голосовых сообщений. Ну, или на сколько получится, если все это скомбинировать (почему-то возникает ассоциация с дамской сумочкой). Так что, у кого лишние $280 завалялись — можете побаловаться с этой игрушкой.

Раз уж речь зашла об MP3,

то давайте остановимся еще на одном новшестве, на этот раз от Creative Technology, которая предъявила публике в начале февраля первую MP3-клавиатуру для PC. Да-да, именно MP3, а не привычную нам Midi. Creative Blasterkey MP3 — 49-кнопочная клавиатура, обладающая интуитивно-понятным управлением, схожая с обычными MIDI-устройствами. Blasterkey MP3 легко подключается к Sound Blaster Live! и поддерживается всем поставляемым с этой звуковой картой программным обеспечением. Основная прелесть Blasterkey MP3 заключается во встроенном в нее аппаратном MP3-кодировщике, а также в возможности догрузки нового программного обес-



печения непосредственно из Сети (вероятно, Creative объявит Blasterkey MP3 открытой технологией). Служба маркетинга компании позиционирует эту клавиатуру на сектор учебных устройств (прикрывая этим, по всей видимости, возрастные рамки «8-12»), из-за чего настроек у Blasterkey MP3 откровенно мало. Зато и цена не кусается — «всего» $100. По нашему мнению — лучший выбор для тех, кто хочет казаться профессионалом, но становиться им по-настоящему не собирается.

И, наконец

короткая и печальная (для нас) новость. Компания Ford Motors взяла и закупила у Hewlett-



Packard 350 тыс. компьютеров (Celeron 500 МГц, 64 Мбайт, 4,3 IDE, CD-ROM, 15'' монитор, звуковая карта, динамики, модем 56К) и подарила всем своим работникам. Без комментариев. MG

IBM впала в детство

в том смысле, что вернулась к далеким временам, когда компания была подлинным законодателем моды на рынке вычислительной техники. Подразделение IBM Personal Systems Group выпускает на рынок настоящий компьютер, соответствующий стандарту NetPC (а также внутрифирменной технологии Edge Of Network, EON). Это компьютер, сконструированный по принципу «все в одном» и ориентированный на тех, кто большую часть своего времени тратит на работу в сети, пользуется сервисами Internet и системами электронной коммерции, а также технологиями «виртуального офиса». Хотя объявленные цели вполне достижимы и средствами среднестатистического офисного компьютера, целью IBM является не компоновка разнородных блоков в функционирующее устройство, а предоставление пользователю комплекса из аппаратного, программного и сервисного наборов, который удовлетворял бы потребности как представителя малого бизнеса, так и крупного корпоративного заказчика. Главный представитель новой линейки устройств — сетевой компьютер Luxor: 15" плоский монитор, CD-ROM и дисковод, запрятанные в подставку дисплея, 20-Гбайт жесткий диск, 7(!) портов USB и 2 слота расширения PCI. В чем, собственно, заключается «сетевость» Luxor, из пресс-релиза не ясно, с другой стороны почти такой же компьютер от Dell обладает еще и большой коробкой системного блока — налицо выигрыш в миниатюризации за IBM.





Nick A.Skokov

Кнопочки, кнопульки, баттоны, эни-кеи.., короче, клавиатуры



В дополнение ко всяким умным тестам вроде того, какая видеокарта на чипе GeForce 256 быстрее SDR RAM или DDR RAM, мы решили изучить что-нибудь простое и понятное. Чтобы не витать в облаках, вместо обычного движения глазами к потолку, способствующего мыслительному процессу, мы опустили наши глаза пониже... дисплея и уперлись ими в кнопки на клаве.

С чего обычно начинают повествование о предмете? Правильно, с истории. Мы легко можем проследить происхождение и историю развития мышей, звуковых карт, винчестеров. Когда мы отправились в iNet за фотографиями клавиатур времен мини-компьютеров типа ЕС ЭВМ или СМ-4, а также за более близкими PC-аналогами типа ДВК-1, то нас ждало разочарование. Так хорошо помнящиеся нам на ощупь тяжелые металлические ящики с кривыми западающими кнопками, коими являлись в большинстве своем клавиатуры того времени, в виде фотографий в Internet'е начисто отсутствуют.

BTC 5201



О клавиатурах того времени скажем лишь, что делились они в основном на плохие и не очень плохие. У плохих все клавиши, если на них нажимать без специальных навыков, либо просто не срабатывали, либо тут же залипали. У не очень плохих можно было нажимать кнопки без специальной подготовки.

История же PC-клавиатур по раскладке не столь длинна и запутана, как у ряда других комплектующих. Сначала были PC XT-клавиши с 84 кнопками.

Основное отличие от современной клавиатуры то, что функциональные кнопки F1-F10 расположены вертикально слева, в два ряда, F11 и F12 вообще отсутствовали, а различных дополнительных клавиш справа было меньше.

После этого появились PC AT-клавиатуры с раскладкой практически не отличающейся от современной стандартной клавиатуры. Единственным пережитком, сохранявшимся у них длительное время, был расположенный снизу переключатель XT/AT. Дело в том, что интерфейс между компьютером и клавиатурой у IBM PC AT и XT был разный. После исчезновения XT еще долгое время существовали переключатели в виде стандартного дополнения к клаве снизу.

Однин из примечательных моментов того времени — наличие 102-й кнопки. Стандартно была 101 клавиша, но часто рядом с правым shift'ом, который был чуть покороче, располагалась 102-я кнопка Turbo, которая ровным счетом ничего не делала. Эта кнопка являлась поводом для различных домыслов и слухов, реально же добиться от нее чего бы то ни было никому не удалось. Говорят, что она даже не выдавала scan-кода при нажатии.

История PC-клавиатур по раскладке не столь длинна запутана, как у ряда других комплектующих.

Очередные изменения начались после выхода Windows 95. Тогда корпорация Microsoft выпустила свою, одну из первых в то время эргономическую клавиатуру с клавишами, разделенными на две половинки, под правую и левую руки, наклоненную от вас, а не к вам, как обыкновенная доска (кстати, это еще один синоним того предмета, что является темой данной статьи). Продукт MS принес два основных принципиальных новшества. Первый — так называемые «энергомические» клавиатуры, в которых правая и левая половины клавиш несколько повернуты друг относительно друга. Второе — это две новые дополнительные кнопульки со значками: Windows и Контекстное меню. Второе новшество, хотя и не показавшееся в первый момент столь радикальным, впоследствии приобрело значительно более широкое распространение. Три новые кнопки (та, что Windows почему-то присутствует в двух экземплярах) стали появляться на всех обыкновенных клавиатурах, расположившись между Alt и Ctrl и слегка укоротив пробел.

ALR



Потом пришло модное слово мультимедиа, и на клавиатурах стали вырастать регуляторы

громкости, микрофоны и разъемы под них, колонки, кнопки Web-навигации и др. Нельзя сказать

BTC 7932



плохо это или нет, кому-то нравится, кому-то безразлично. Иногда мешает, но реже, поскольку эти дополнительные особенности обычно не соревнуются за место со стандартной раскладкой, а располагаются вверху доски, на свободном месте. Так что, если они вам не нужны, просто не обращайте внимания.

Отдельно скажем о так называемых «э-эргономических» клавиатурах.

В целом, как нам кажется, все эти разломанные пополам клавиатуры могут быть хороши для секретарш или машинисток, которые сидят в правильной позе, и набирают руками десятипальцевым методом. Разумеется, их придется еще раз научить попадать по кнопкам, но после этого, как говорится в рекламе,

В общем мы признаем, что наша нелюбовь к «эргономическим» клавиатурам может быть неоправданна, и что в них действительно есть что-то полезное, и нами еще не понятое.

«результат превзойдет все ваши ожидания», и секретарша станет ходить с растопыренными пальцами в стиле Microsoft. С точки же зрения нормального геймера использование клавиш, разваленных на две половины — не самая удобная идея, хотя бы потому, что обычно одна рука занята джойстиком или мышью, другой же достается вся клавиатура.

BTC 5201

Рекламная фраза на коробке — «Деликатно трогает только вас».

Достаточно приятно нажимающиеся кнопочки, которые почему-то имеют чуть-меньший, чем обычно, размер по вертикали. Три наиболее популярных дополнительных кнопки (power management) «засунуты» в неудачное место. Они расположены на месте Print Screen — Scroll Lock — Pause, а последние сдвинуты вниз, что приводит к непрерывному попаданию по кнопке End и ее окружающим при нажатии на стрелку вверх. Ничего хорошего с точки зрения игромана в этом нет. Но по сравнению с кнопками серии Turbo-* клавиатуры BTC, конечно, лучше.

CHERRY RS 6000 M



ALR

Эта клавиатура нам живо напомнила времена, когда одним из наиболее актуальных вопросов русификации клавиатур был «чем приклеивать русские буквы, чтобы они не отлетали?». Здесь мы наблюдаем тот самый случай, когда англоязычная клавиатура поставляется с прилагающимися к ней наклейками русских буковок. Так сказать, конструктор «Сделай сам». Наклейки, конечно, клевые, с прозрачными красными буквами, вот только приделывать их развлечение еще то, да и держаться они будут, скорее всего, очень недолгое время.

BTC 7932

USB-клавиатура. Совет первый — не забудьте скачать USB-драйверы поновее, потому как иначе все будет ужасно тормозить. Сами кнопки хорошие, нажимаются достаточно приятно, только неглубоко, ну да эта проблема встречается у многих новых клавиатур, видимо из-за экономии материалов и уменьшенной толщины доски.

К сожалению, компании, предоставившие клавиатуры нам на тестирование, не разрешили ронять их, заливать кофе и производить иные насильственные действия. А то бы мы обязательно попробовали...

Из других достоинств — нет никаких дополнительных кнопок, и раскладка весьма недалека от стандартной. Имеется PS/2- разъем для мыши. К этой клавиатуре даже прилагается прозрачная крышечка от пыли на кнопки, которые столь редки в последнее время.

CherryRS 6000 M

Клавиатура не зря называется Cherry — вишенки на ней нарисованы, так что все нормально. К сожалению, русская раскладка не прорисована красным цветом (видать, весь на вишенки пошел), что хоть для некоторых и не критично, но все-таки поначалу не очень привычно. Кнопки нажимаются мягко и практически беззвучно. Теперь о раскладке. Клавиша Backspace, та что в левом верхнем углу, — большая, зато Enter — маленький, и между ним и Backspace'ом вклинился обратный слэш недетских размеров, но некторым и такая раскладка нравится, которая, кстати, стандартна для всех клавитур Cherry.

Microsoft 76694-1

Это настоящая эргономическая клавиатура от MS. Тут вам и поворот клавиш под правую и левую руки, который уже все у них содрали и горбатость клавиатуры к центру, которую сдирать-то как раз и забывают. Кнопульки нажимаются приятно, с хорошим, мягким, тактильным кликом. Ну что тут еще сказать? MS он и есть MS, все равно, что классическую мышь от Logitech описывать, — хорошо и все.

Turbo no-name

Клавиатура без определенных обозначений. Название или номер ее модели нам по крайней мере найти не удалось. Достаточно необычная, но в то же время традиционная. Традиционна она своей формой (совершенно классическая), необычна — кнопками. Они очень мягкие,

TURBO NO-NAME



без какого бы то ни было клика. Кнопки немного скошены, и поэтому кажутся непривычными на ощупь, но только первые несколько минут, после чего к ним привыкаешь и чувствуешь себя замечательно. Советуем купить в том случае, если денег не много (несмотря на свою приятность, кнопки очень дешевые) или если надо много ночью печатать, а домочадцы не дают — стук, дескать, очень сильный.

MICROSOFT 76694-1



Turbo-Jet KB-8801R+W

Эта тоже была среди претендентов на звание лучшая, по раскладке, но не прошла. Основным ее недостатком оказался вес — легкая она очень, и поэтому клавиши тоже слишком легкие. От этого они слегка гремят при нажатии, что терпимо, но еще и пропадает привычное ощущение нажатой клавиши, а посему непонятно, нажал ты ее или нет. А все остальное очень хорошо, да и цена вполне достойная. Кстати, о последней. Стоимость данного устройства вполне позволяет не только новым русским, но и простым пользователям заменить такую клавиатуру на новую, после случайного пролития внутрь большой порции кофе или иного достаточно липкого напитка.

TURBO-JET KB-8801R+W



Turbo-Xwing KB-3001RE+

Эта та же Turbo-Jet, с такими же чуть погромыхивающими клавишами, но с четырьмя дополнительными кнопками — Power, Sleep, Wake & Fn. Работает элементарно и понятно даже без всякой инструкции. Кнопка Fn сделана в дальнем углу, чтобы случайное нажатие на остальные три кнопки не приводило ни к каким неожиданностям. При одновременном нажатии на нее и одну из трех происходит соответствующее действие, как то Sleep, то есть в точности, то, что и написано на кнопке.

TURBO-XWING KB-3001RE+



Turbo-Stream

Следующий upgrade Turbo-Xwing. Отличается от предыдущей раскладкой, которая стала разделенной под правую и левую руку, а также несколько большими размерами за счет подкладки под руки. Качество кнопок, к сожалению, не улучшилось. Для этого, видимо, надо ждать следующего upgrade.

TURBO-STREAM

BTC 5110R, IR

Наиболее навороченная и наименее применимая в традиционном смысле клавиатура. Сделана для того, чтобы компьютером можно было пользоваться лежа на диване, про необходимые для этого размеры монитора мы скромно умолчим.

Внешний вид — понтовый. Раскладка — типичная notebook'овская, то есть для нормального человека неудобная. Из дополнительных бонусов клавиатура имеет встроенный pointing device, призванный заменить мышь. Состоит из большой резиновой кнопки в верхнем правом углу, наклоняя которую в разные стороны можно двигать мышиный курсор, и двух кнопок в левом верхнем углу, соответствующих мышиным кнопкам. Потому, каким способом ее более удобно держать в руках, и где расположены мышиные кнопки, нам показалось, что по замыслу разработчиков печатать на ней надо исключительно большими пальцами, хотя, возможно, мы и заблуждаемся. Почему вместо такого «изобретения» нельзя было взять обыкновенную клавиатуру и приделать к ней инфракрасный порт, нам не совсем понятно. Хотя так оно выглядит, конечно, круче.

BTC 5110R, IR



BTC 8110M

Рекламная фраза на коробке, «Пальцы двигаются в натуре».

Полуэргономическая клавиатура. «Полу» потому, что клавиши разделены на две половины, но относительно друг друга не повернуты. Отличительной особенностью является то, что пробела тоже два, причем можно заставить одну из половинок пробела работать как клавиша backspace. Мотивируется наличие сей полезной фичи тем, что вам, мол, не надо будет тянуться до клавиши backspace, которая расположена далеко и неудобно для ваших пальцев. Если следовать их идеологии, то и набираемый текст должен в основном состоять из слов вроде «пить, мир, торт, пороть» и т. д., чтобы особенно не тянуться пальцами далеко от столь универсальной клавиши — пробел. Как сказал один наш консультант, эта клавиатура идеально подходит для военных: стучишь поочередно правым и левым большими пальцами по пробелу — работы много, а эффекта ноль, курсор только бегает вправо-влево на одну позицию.

Еще у этой клавиатуры очень хитрые ножки, которые позволяют наклонять ее как вперед, так и назад, причем под разными углами, вбок, кстати, все-таки нельзя, хотя мы и пытались.

BTC 8110M



BTC 8810W

Рекламная фраза на коробке, «Позволяет комфортно поехать не сходя с места».

Точная копия 8110M с добавленными тремя кнопульками — Sleep, Wake up, Power Off. Кнопочки сами мелкие, резиновые и особенно не вытарчиваются. Так что в этом отношении все нормально — случайно не нажмешь.

BTC 8120

Вот оно! Тут-то мы все и поняли. Две предыдущие клавиатуры были лишь половинчатыми шагами к полной эргономичности. Эта же является логическим завершением разработок инженеров компании BTC. От предыдущих она ничем не отличается по форме, дизайну или раскладке, за исключением одного принципиального нововведения — она распилена пополам! Куда там фирме Microsoft с ее первой эргономической клавиатурой. Здесь вы можете располагать половинки клавиатуры действительно, как угодно, в пределах длины шнура, их соединяющих. Шнурок, к сожалению, коротковат — всего 25см. Если бы мы выдавали призы за оригинальный дизайн, то это явный претендент на первое место.

BTC 8810W



BTC 8120



BTC 9000A

В одном из предыдущих номеров мы уже говорили об этой мультимедиа-клавиатуре, так что еще раз повторим — кнопки хорошие, лишь только сама доска имеет несколько недостаточный угол наклона.

Мультимедийные кнопульки вообще замечательные: мелкие, приятные на ощупь и не мешаются. Одно замечание — пользоваться ими надо с осторожностью, а то пока мы ее тестировали, подошел тут один и нажал, причем попал сразу по той кнопке, которая компьютер в sleep вгоняет. И все… Толи кнопка запала, толи другую надо нажать, чтобы он проснулся. Жмем на любую клавишу, компьютер просыпается и сразу засыпает обратно. И так пока на reset не нажали.

Еще к ней CD-драйверами прилагается, для того чтобы всякие продвинутые кнопки типа регулировки громкости и play/pause работали.

Mitsumi KFKEA4SA — Editor's Choice

Сначала, чтобы снять всяческое недопонимание, мы скажем, что это, на наш взгляд, лучшая клавиатура из предоставленных нам на тестирование, и всякую критику в ее адрес следует понимать лишь как стремление к идеалу, который, как известно, практически недостижим. Отметим, правда, тот факт, что это лучшая клавиатура с классической раскладкой — то есть большой Г-образной кнопкой Enter, и маленькой кнопулькой backspace, рядом с которой находится кнопка «\».

MITSUMI KFKEA4SA



Кнопки нажимаются вполне прилично, мягко, почти без звука. Единственное, на наш взгляд, ход кнопок чуть-чуть маловат (это, видимо, за счет компактности и небольшой толщины так получилось), и нажимаются они немного жестковато, хотелось бы, чтобы поменьше было сопротивление нажатию. Но это придирки, так как все равно она лучшая из всех. И что приятно — никаких лишних кнопулек, всяких там trubo, sleep и тому подобных загадок.

BTC 9000A



Mitsumi KFKEA4XA

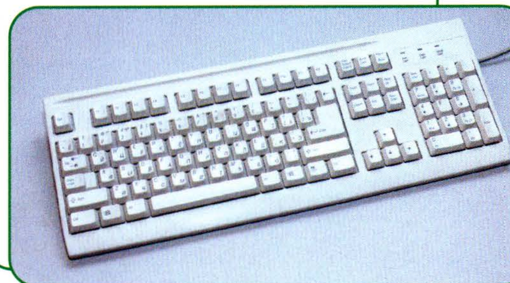
Почти полный аналог предыдущей, только эта немного потолще, поскольку у S-версии было металлическое дно, а у этой — пластмассовое. И кнопки у нее совсем чуть-чуть по-другому нажимаются. В целом же такая же хорошая.

Заключение.

Тестировать клавиатуры нам понравилось, только оказалось, что все же маловато их разновидностей. Мы почему-то ожидали большего. Как уже отмечалось, всяческие мультимедиа и еще в большей степени эргономические клавиатуры произвели на нас не очень приятное впечатление, поскольку все они привносят какие-то тактильные или географические новшества в столь привычное нам расположение клавиш, и тем только нарушают идиллию попадания пальцев по ним без помощи зрения. Среди же клавиатур обыкновенных, к сожалению, нам тоже попалось не очень много досок с традиционной раскладкой. Что обидно. Но тем не менее не стоит отчаиваться. Как показывает практика — приходите в магазин с выбором побольше, и у вас вполне есть шанс найти клавиатуру, которая подойдет. MG

Приходите в магазин с выбором побольше, и у вас вполне есть шанс найти клавиатуру, которая подойдет.

MITSUMI KFKEA4XA



Название	Модель	Цена	Предоставлено
BTC	5201		TechMarket
Mitsumi	KFKEA4SA		TechMarket
Turbo-Xwing	KB-3001RE+		TechMarket
Turbo-Jet	KB-8801R+W		TechMarket
BTC	8810W		TechMarket
Turbo		$ 4.5	Alion
BTC	5110R, IR	$ 45.0	Alion
BTC	8110W	$ 15.0	Alion
BTC	8120	$ 25.0	Alion
Turbo-Stream		$ 10.0	Alion
BTC	8110M		C-Trade
BTC	9000A		C-Trade
Mitsumi	KFKEA4XA		n/a

SAMSUNG

FLOPPY, CD, DVD ...

А ЧТО ПОТОМ?

Корпорация Samsung Electronics известна не только как лидер производства телевизоров и мониторов, но и как надежный партнер в поставке многих других компонентов для персональных и high-end компьютеров, рабочих станций и сетевых серверов. Высококлассные комплектующие от Samsung позволяют производителям вычислительной техники обеспечивать своих заказчиков надежными системами, отвечающими самым высоким технологическим требованиям. Если поставить себе цель оснастить максимально свой компьютер продукцией холдинга Samsung, то вы не найдете только материнские и видеоплаты, а также модемы. Все остальное компания производит или под своей маркой, или по OEM-контрактам.

Еще года два назад все персональные компьютеры имели устройство чтения дискет — флоппиков. Затем к ним прибавились ZIP-дисководы. Сегодня все это уже «вчерашний день». За границей даже устройство чтения оптических компакт-дисков, **CD-ROM**, является устаревшим. Сегодня сложно работать на компьютере, не оборудованном хотя бы простейшим устройством для чтения, записи оптических дисков — **CD-RW**. Современное программное обеспечение, особено предназначенное для графических и редакторских систем, стало таким объемным, что требует более десятка магнитных дискет. Вот тут-то и пригодились гигабайты новых технологий. Да и стоимость нанесения информации на диски существенно ниже, значит пользователю надо делать меньше затрат. А уж если вы любите посмотреть клипы не отходя от рабочего места или поиграть в компьютерные игры, то ни одной новой игрушки без CD вы не поставите. В США в 1999 году даже перестали продавать типовые компьютеры с флоппи-дисками — FDD, в качестве съемных устройств стандартно предлагаются DVD-RW или, в крайнем случае CD-RW. Завтра в мире появится что-то новое, и очень может быть, что это будет новая разработка исследовательского центра Samsung Electronics.

В ряду комплектующих Samsung Electronics предлагает на российском рынке широко известные во всем мире устройства (драйвы) для оптических дисков от CD-ROM с возможностью как чтения (минимальная скорость на сегодня — 20-х), так и чтения/записи информации до новейших DVD-ROM со скоростью от 2-х. Широкий выбор драйвов оптических дисков обеспечивает пользователя возможностью точного выбора самой изысканной конфигурации. Цены на драйвы вас посто порадуют, если, конечно, не пересчитывать их в рубли по курсу ММВБ.
Уникальная система автобалансировки CD-ROM с использованием системы CAV (постоянной угловой скорости) обеспечивает скорость от 12.8-х до 52-х. Система CAV позволяет работать с постоянной угловой скоростью как на внутренних, так и на внешних дорожках. Устройства надежно работают как горизонтальном, так и вертикальном положениях. Драйверы устройств обеспечивают полную совместимость с Windows'95, Windows NT, OS/2.

Спецификация моделей
MAX 48-х — 52-х

Тип драйвера	Внутренний
Диаметр диска (mm)	80 / 120
Тип загрузки	Автоматический
Интерфейс	E-IDE/ATAPI
Скорость передачи данных (KB/sec)	7200
Среднее время доступа (ms)	80
Буфер памяти (KB)	512
Flash память (KB)	128
Mode	PIO Mode4
MTBF	125,000 POH (25%)
Совместимость	CD-R/RW, CD-DA, CD-I, CD-ROM/XA Video-CD, Multisession Photo CD MPC Level III, ISO 9660, High Sierra
Аудио (dB) S/N	75 dB
Разделение каналов	70 dB

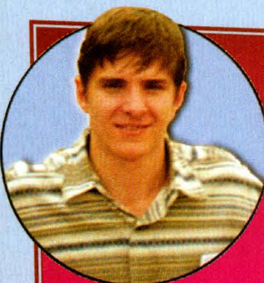
По всем техническим вопросам вы можете обратиться на сайты фирмы «Самсунг»: www.samsung.com или http://samsumg.ru, а также на русскоязычный сайт компании X-Ring, Россия: http://www.x-ring.com.

Создание и раскрутка Web-странички. О многом понемногу

ТВОЙ САЙТ В INTERNET

Продолжение. Начало см. MG № 2 за 2000 год

Евгений Беляков



Здравствуйте, дорогие читатели! В прошлом номере я от лица редакции пообещал ни в коем случае не оставлять тему создания домашней странички. Не помните? Это не значит, что не обещал. Просто в последний момент мое вступилово оказалось слишком длинным, и его сократили, но ничего, теперь я учту былые ошибки и буду излагать свои мысли кратко. В любом случае, прошлая статья нашего постоянного автора Торика явно нуждалась в дополнении. С целью восполнить пробелы в его героическом труде был привлечен куда более опытный Евгений Беляков. Ему определенно было что сказать по этому поводу - достаточно посмотреть на рекордные объемы статьи. Информационные пробелы, возникшие в вашем сознании после прошлого обзора, теперь совершенно точно будут ликвидированы.
Кстати, вы еще не стали настоящими крутыми геймерами? В одном из прошлых номеров я рассказал, как это сделать. Если помните, создание собственной странички - это последняя стадия. Времени прошло достаточно, и вы, наверное, уже добрались до решающего этапа. Срочно принимайтесь за работу, и ничто не помешает вам в ближайшем будущем стать знаменитым среди Сетевой общественности.
Да, чуть не забыл - тему создания собственного сайта мы все еще оставлять не собираемся, так что скоро, возможно, случатся новые обзоры, по технологии Flash например. Все, закругляюсь, а то опять мое вступилово урежут.

За последние годы число пользователей глобальной сети в России постоянно увеличивается. Сейчас нас уже более полутора миллионов, и эта цифра день ото дня возрастает. Вы наверняка уже заметили, как сеть Internet влилась в нашу повседневную жизнь и стала для многих из нас ее неотъемлемой частью. Все чаще и чаще можно увидеть рекламу с указанием электронной почты или Web-представительства в Сети, наблюдать разговор пожилых тетенек в автобусе о прелестях общения по ICQ или краем уха уловить загадочную для обывателя фразу «кинь мне на мыло». Порой даже вздрогнешь, когда услышишь радостный голос двенадцатилетней девочки, которая вещает подругам о том, как прикольно по вечерам сидеть в «кроватке». Internet — это еще один способ общения и самореализации граждан планеты Земля, а может, и не ее одной...

Итак, если вас замучили рассуждения друзей и товарищей о прелестях их собственного Web-узла, который они сотворили сами и по этому поводу находятся в перманентной эйфории, то советую вам наконец-то сесть и разобраться с созданием своей собственной домашней странички, тем более, что это не так уж и сложно.

Перво-наперво нужно задать себе вопрос: «Зачем мне нужна Web-страница?» Ответ во многом определит стратегию.

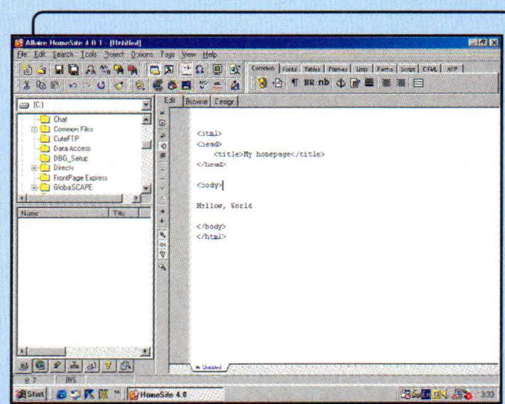
Если вы хотите де-факто научиться создавать грамотные Web-проекты и лелеете тайную мысль о том, что когда-нибудь вы станете профессиональным Web-мастером, то создание домашней странички следует начинать с покупки учебного пособия по HTML. Купить пособие по HTML сейчас не проблема, однако при таком подходе вы потратите уйму времени на прочтение и усвоение этого языка разметки гипертекста, будьте к этому готовы.

В принципе HTML-программирование — это разметка различных объектов определенными дескрипторами (тегами). С помощью этих дескрипторов броузер (Netscape Navigator, Internet Explorer, Opera и т. п.) «видит» эти объекты и выводит их на экран пользователя. Откройте NotePad (Блокнот) и введите следующие символы:

```
<html>
<head>
<title>Моя первая страничка!</title>
 </head>
<body>
Hello, World
</body>
</html>
```

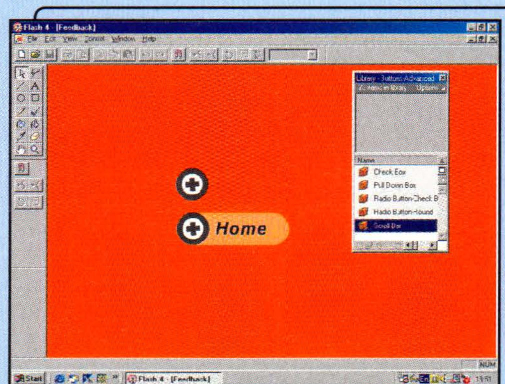
Сохраните этот файл с расширением html и откройте его броузером. Вам станет более или менее ясно, в чем заключается функция дескрипторов. Это простейшая страничка, однако в ней содержатся базовые теги, присутствие которых необходимо при написании страниц любого уровня сложности. (Для искушенных читателей сразу оговорюсь, что здесь не идет речь о создании сайтов с помощью технологии Flash.)

Не удивлюсь, если желание осваивать эти палочки и закорючки у вас отсутствует. Возможно, вам просто хотелось бы разместить какую-то информацию, для того чтобы каждый пользователь при желании мог ее получить. Для выполнения такого рода задачи существует масса программ редакторов, с помощью которых вы сможете создать качественные Web-страницы, не особо углубляясь в язык разметки.



Home Site очень приятен удобной панелью управления. Наведите курсор на любую из вкладок, и всплывающая подсказка избавит вас от необходимости проверять методом тыка свои подозрения.

На фоне развития глобальной сети Internet многие программы, не являясь специализированными редакторами Web-страниц, все же включают в себя функции создания, редактирования и публикации в Сети. Далеко ходить не нужно, возьмем,



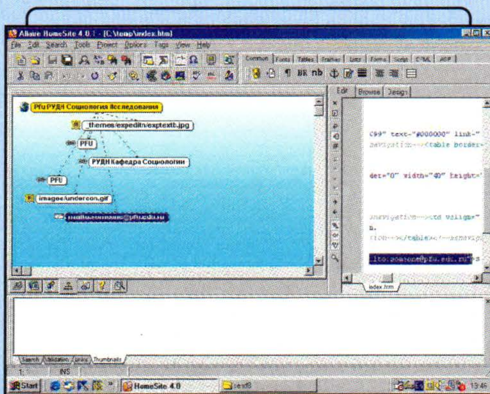
Анимированные кнопки от Flash оставят приятное впечатление о Web-страничке. Технология Flash открывает новые возможности для дизайна, постарайтесь ее освоить, и вы об этом не пожалеете.



к примеру, Word 95/98/2000. Все эти версии позволяют создавать Web-страницы. Откройте Word, затем File (Файл) => New (Создать). В зависимости от версии вам предложат вариант создания Web-странички. Разумеется, необходимо, чтобы были установлены Web-компоненты Word. При желании их всегда можно доустановить. С помощью Word'а можно сделать вполне приятную Web-страничку. Однако эта программа не является специализированной, и поэтому ей неудобно создавать архитектуру Web-узла, проверять линки, писать крипты и т. п. В общем, если вам необходимо быстро опубликовать в Сети какую-нибудь статью или просто повесить свою фотографию, то это можно сделать с помощью Word'а.

Возможно, вы захотите создать Web-узел, посвященный определенной тематике. Он будет представлять собой набор страниц с расширением html (или htm, что в общем-то не принципиально). Для этого лучше применять специализированный редактор.

Перед тем как использовать редакторы и сопутствующие утилиты, нужно рассортировать и структурировать



Карта Web-узла не даст вам запутаться в линках. Старайтесь сделать Web-узел удобным для пользователей, и они вознаградят вас своими посещениями.

информацию, которой будет наполнен ваш Web-узел. Сначала нужно взять лист бумаги и нарисовать ручкой первую домашнюю страницу (index.html). Затем построить карту ссылок на запланированные разделы и подумать над структурой и взаимосвязями страниц второго и третьего уровня. На домашней странице должны находиться ссылки на страницы с основной информацией, кратким описанием разделов Web-узла и «горячие» новости. Со страниц, содержащих основную информацию, должен осуществляться переход на страницы с подробными данными по выбранной теме. Система для их нахождения и получения должна быть ненавязчива и в то же время проста и понятна. Желательно, чтобы пользователь мог добраться до нужных ему сведений за два-три щелчка мышки по гипертексту. Лучше, если со страниц третьего и последующих уровней будет ссылка на домашнюю, основную страницу, чтобы пользователь мог всегда вернуться в начало. Фишка заключается в том, чтобы не завалить пользователя дюжиной ссылок на одну страницу и не поставить его перед досадной необходимостью кликать до тех пор, пока не откажет указательный палец. Хорошо спланированный Web-узел позволит легко и быстро получить нужную информацию, и о вашем детище останется хорошее впечатление.

Более или менее специализированный Web-редактор можно доустановить с дистрибутива Windows, если он еще у вас не установлен. Это всеми нами любимый старик Front Page. Правда, эта версия слегка урезана, и многие приятные функции в ней будут отсутствовать. Поэтому лучше купить полную версию этой программы.

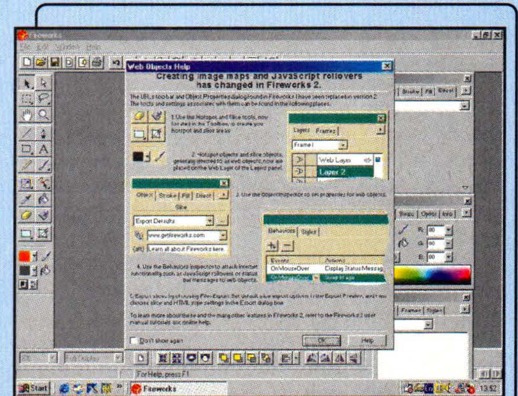
ЛЮБЛЮ FRONT PAGE, НО СТРАННОЮ ЛЮБОВЬЮ

Front Page — это мощный редактор, предоставляющий полный набор инструментов для создания, поддержки и публикации Web-узлов в сети Internet. Немаловажное достоинство этой программы заключается в том, что вы можете редактировать страницы узла в режиме WYSIWYG (what you see is what you get), что с английского переводится примерно «куда кликнешь, то и вылезет». Эта функция очень удобна, так как она полностью или почти полностью освободит вас от необходимости разбираться с затейливыми дескрипторами. Программа дает возможность использовать массу встроенных шаблонов, которые сильно облегчат жизнь начинающему создателю Web-приложений. Кроме того, всегда можно созданный вами документ сохранить в виде шаблона и позже загружать его как базовый.

Работа с Front Page осуществляется в нескольких режимах. Изначально загружается окно Front Page Explorer, и вам предлагается указать место расположения создаваемого Web-узла. В этом окне вы можете просмотреть каталоги файлов, сами файлы, их размер, карту линков, задать один из стандартных видов оформления всех страниц узла и т. д. При открытии любого из файлов загрузится Front Page Editor, где вы сможете преобразовывать страницу в режиме WYSIWYG. При желании можно всегда посмотреть на код Html, для этого достаточно просто кликнуть по вкладке HTML в нижней части экрана Front Page Editor. На самом деле достаточно редко приходится поправлять непосредственно сам код, программа грамотно выполняет все необходимые запросы в режиме WYSIWYG, однако и на старуху бывает проруха. Иногда необходимо вручную вставлять дескриптор вынужденного переноса строки
 или долго упрашивать, чтобы Front Page наконец-то установил нужный цвет гиперссылки. Случается, что возникают проблемы с кодировкой языка.

Окно Front Page Editor обладает еще одной замечательной опцией: вы всегда можете просмотреть, как будет выглядеть в броузере только что проделанная работа. Для этого достаточно кликнуть по вкладке Preview.

В принципе в Front Page предусмотрен Image Editor, который предназначен для редактирования изображений. Однако я никогда не встречал условно бесплатную версию Front Page, где предлагалась бы установка этого компонента. Поэтому, если вы столь же невезучие, как и я, то вам придется



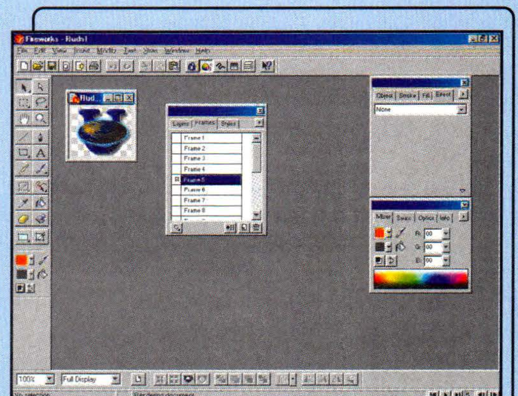
Fireworks — мощный программный продукт Web-дизайна. Богатые возможности этой программы помогут вам оптимизировать загрузку анимационных Web-приложений.

использовать другой редактор, например Microsoft Photo Editor (входит в состав MS Office 97 SBE).

MICROSOFT PHOTO EDITOR

Этот редактор обладает стандартными инструментами просмотра и корректировки графического изображения. Вы можете приближать и удалять его (удерживая Shift). Это бывает нужно для просмотра мелких деталей. При необходимости возможны уменьшение и увеличение размера изображения, выделение и исправление его части, а также корректировка контраста, яркости и гаммы изображения.

Microsoft Photo Editor поддерживает все стандартные расширения графических файлов, поэтому вы можете свободно редактировать изображение и затем сохранять его в расширении JPEG или GIF для дальнейшего использования в Web. Посредством этой программы можно

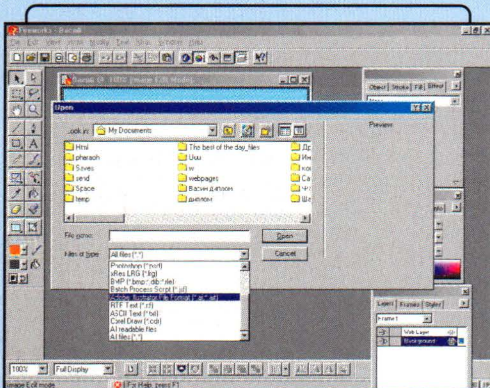


Освойте слои и фильтры, и вы сможете создавать качественные анимационные логотипы.

преобразовывать изображения с помощью различных эффектов (Effects), которые позволят оформить страницы Web-узла в едином стиле. Также предусмотрена возможность вырезанного кадра (Crop):

выделите нужную вам часть изображения и кликните по этой опции.

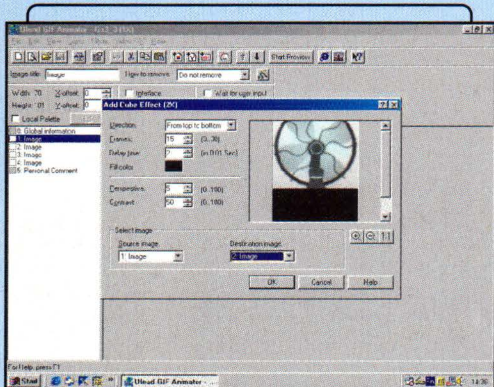
Однако программа Microsoft Photo Editor не обладает массой нужных для полноценного редактирования инструментов. Вам не удастся корректировать изображение с помощью инструментов рисования



Fireworks позволяет импортировать и экспортировать любые типы графических и анимационных файлов.

и заливки. Инструменты ретуши и цветовой коррекции представлены очень скудно, а возможность создания каналов и слоев картинки отсутствует. Все это делает невозможным сложное преобразование изображения и создание монтажа. В общем, Microsoft Photo Editor можно больше отнести к классу просматривающих программ, чем к редакторам.

Если вам необходимо разместить изображение на Web, особо его не меняя, то элементарное редактирование можно осуществить, используя Microsoft Photo Editor. Если же вашей задачей является



Вы можете экспортировать видеоряд анимационного файла и преобразовывать каждый кадр.

создание качественного изображения или оригинальное преобразование имеющейся картинки, то для этого нужно использовать более мощный графический редактор, например PhotoShop.

PhotoShop — достаточно дорогой программный продукт, и условно-бесплатного варианта мне не встречалось. Однако если вы хотите научиться работать с графическими изображениями на уровне профессионалов и изумлять своих товарищей своими дизайнерскими талантами, то попробуйте организовать знакомых скинуться на покупку этого чумового продукта, не пожалеете.

Для чего может пригодиться PhotoShop?

Пожалуй, каждый PC-пользователь, разобравшийся с PhotoShop, согласится с тем, что это самая крутая программа для создания и редактирования растровой графики. Если вы хотите, чтобы ваша страничка была оригинальной, вам обязательно нужно освоить хотя бы азы работы в PhotoShop. К примеру, захотелось вам поместить на домашнюю страничку фотографию, где вы вместе с Бивисом и БатХедом танцуете танго на развалинах родной школы, нет проблем. Скачайте из Сети картинки упомянутых культовых персонажей, отсканируйте свою фотографию и вырезку из газеты с изображением раскопок Трои. Затем сделайте монтаж, и внимание к вашей персоне со стороны друзей и знакомых подскочит изрядно.

На самом деле процесс создания монтажа не прост. Вам придется разобраться с тем, как использовать слои и каналы изображений, освоить массу фильтров и эффектов, научиться использовать инструменты рисования, ретуши, выделения участков изображения и т. д. Монтаж — это тяжелый кропотливый труд, и, чтобы получить действительно качественно смонтированное изображение, нужно потратить в лучшем случае часа два или три.

PhotoShop удобен тем, что вы можете легко менять размер и разрешение изображения. Зачастую приходится жертвовать качеством изображения для того, чтобы страница была более «легкой» и загружалась быстрее. Пользователи Сети не любят ждать длительной загрузки, они скорее ее отменят и пойдут на другие страницы. Российские телефонные линии не самого лучшего качества, поэтому средняя пропускная способность в зависимости от провайдера и модема — от 0,5 до 5 Кбайт. Поэтому очень важно следить за тем, сколько «весит» страница с графическими изображениями. К примеру, если вы повесили на страницу три изображения по 50 Кбайт, то пользователю с идеальной модемной связью придется ждать более 30 секунд, а пользователям с худшей связью и того больше.

Самыми распространенными графическими форматами в Сети являются GIF и JPEG. Изображение в формате JPEG представляет собой растровую картинку, в которой может быть использовано до 16,7 млн цветов. Размер JPEG-файла можно прилично уменьшить за счет отбрасывания мелких деталей. При сохранении JPEG-файла PhotoShop всегда вам предложит уровень сжатия, от которого зависят качество картинки и ее размер. Поэтому здесь вы столкнетесь с извечной дилеммой: качество или скорость загрузки.

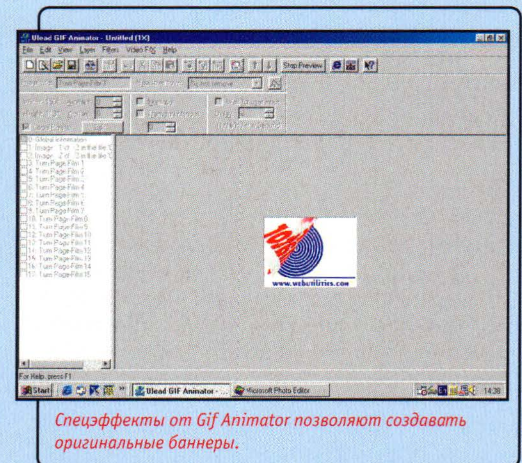
GIF-файлы — это файлы растровых изображений, в которых используются не более 256 индексированных цветов. Качество графической информации, сохраняемой в GIF-файле, практически не изменяется благодаря специальным алгоритмам сжатия.

Разумеется, PhotoShop поддерживает и тот и другой форматы, однако встает вопрос, какой из них целесообразнее использовать. Как правило, для передачи статичного изображения используют формат JPEG, так как он обладает большей цветопередачей. Однако в случаях, когда графический объект мелкий и не претендует на произведение искусства, лучше использовать формат GIF для оптимизации загрузки на компьютере клиента.

В настоящее время используются две разновидности формата GIF: GIF87 и GIF89a. Существенным отличием GIF89a является то, что в нем можно хранить изображения с прозрачным фоном и анимацию.

Анимация в Web-приложениях

Как вы уже догадались, анимационные эффекты на страницах можно получать путем размещения анимационных GIF-файлов, и это, пожалуй, один из самых простых видов анимации. В сущности этот GIF-файл представляет собой последовательность видеоряда, которая состоит из отдельных стационарных изображений. Они плавно сменяют друг друга, и получается нужный эффект. Любой такой GIF можно распаковать и получить определенное количество кадров в виде



Спецэффекты от Gif Animator позволяют создавать оригинальные баннеры.

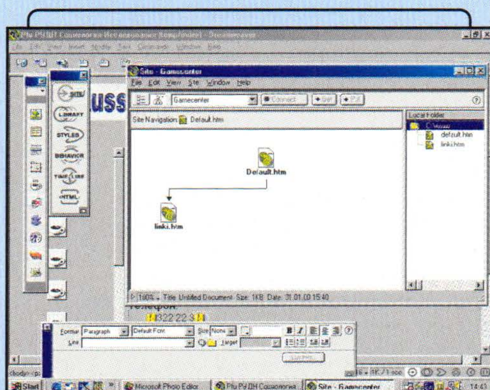
обычных GIF-файлов. Их можно редактировать и обратно запаковывать в один файл.

GIF Animator

http://rtlsoft.com/animagic/animg106.zip

Эта одна из программ, которую хорошо бы освоить для создания анимационных GIF-файлов. Кроме всего прочего она, на мой взгляд, является идеальной программой для создания баннеров, но об этом позже.
С помощью GIF Animator вы сможете легко распаковывать существующие анимационные

GIF'ы и затем редактировать их по отдельности в PhotoShop'е или другом редакторе. Возможности PhotoShop'а позволяют во многих случаях редактировать изображение метрическим способом. Например, вы можете увеличивать источник



Dreamweaver — один из наиболее продвинутых HTML-редакторов. Если вы знаете английский, то освоить эту программу с помощью прилагающегося Help-файла будет значительно легче.

освещения в определенной точке от 1 до 100. Это позволит вам плавно повышать интенсивность освещения на всем видеоряде распакованных файлов. Результатом этой работы, к примеру, будет являться эффект заката солнца. Если вы хорошо освоите эти две программы, то пределы вашей фантазии существенно расширятся.

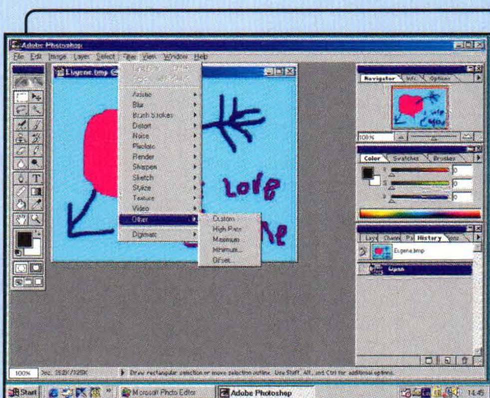
Еще одной существенной особенностью анимационного формата GIF является то, что вы можете сделать фон изображения прозрачным. Например, у вас есть какое-то анимированное изображение на определенном цветовом фоне. Вы пытаетесь вставить это изображение на Web-страницу, фон которой отличается от фона анимированной картинки, и получаете квадратный объект, сводящий на нет все ваши дизайнерские порывы. Конечно, можно подобрать для фона картинки соответствующий код фона в HTML, но для этого вам придется менять цвет Web-страницы, потому что поменять фон во всем видеоряде — занятие хлопотное. Есть способ лучше. С помощью GIF Animator вы можете сделать прозрачным фон анимационной картинки и тогда, поместив ее на Web-страницу, получите идеально вписывающееся анимационное изображение. Еще одним очевидным плюсом создания прозрачного фона в анимационном GIF'е является то, что размер файла при этом уменьшается.

MACROMEDIA FIREWORKS

http://download.macromedia.com/pub/fireworks/esd/fireworks3.exe

Это еще одна программа, которая позволяет легко создавать анимационные GIF'ы. На этом, конечно, ее возможности не исчерпываются. С помощью Macromedia Fireworks можно оптимизировать JPEG-файлы, создавать и редактировать события и Java-сценарии и т. д.

Примечательно то, что в этой программе частично совмещены функции PhotoShop'а и GIF Animator'а. Macromedia Fireworks позволяет работать с сохраненным в любом формате видеорядом. Вы всегда можете экспортировать файл в расширение gif и обрабатывать его вышепредложенным способом. Важно то, что с помощью Macromedia Fireworks вы можете разложить видеоряд и редактировать каждый из кадров в отдельности. При этом доступна опция слоев, то есть можно добавлять определенные графические фрагменты к изображению кадра, редактировать их и использовать различные эффекты. Любой слой



Творить в PhotoShop'е — одно удовольствие. Освойте эту программу, и редактирование растровой графики будет для вас сущим пустяком.

фиксируется и проявляется без изменений на всех кадрах видеоряда.

Разумеется, Macromedia Fireworks по сравнению с PhotoShop'ом обладает не столь мощными инструментами редактирования изображения. Однако все зависит от того, насколько сложную задачу вы поставили перед собой, собираясь создать анимационный GIF.

Существует еще масса программ, с помощью которых можно создавать анимационные GIF-файлы. Однако, по моему мнению, последние версии этих двух программ предоставляют наибольшее количество возможностей обработки анимационных файлов.

HOME SITE — ХОРОШАЯ АЛЬТЕРНАТИВА FRONT PAGE

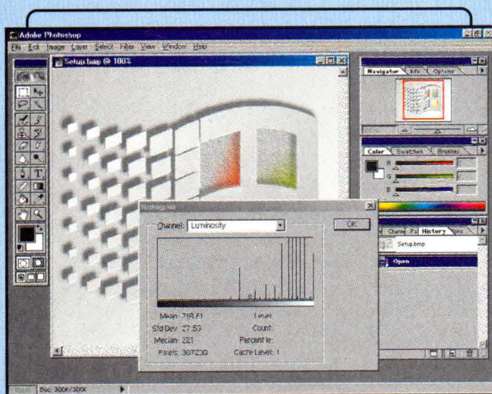
http://www.allaire.com/Products/HomeSite/

В принципе эта программа своими функциональными возможностями не сильно отличается от Front Page. Однако следует заметить, что в ней нет той навязчивости, которая присутствует в Front Page, вас не будут доставать предложениями использовать какой-либо стандартный шаблон и т. п. Home Site также поддерживает работу в режиме WYSIWYG, вы можете легко просматривать страницу в действии, не загружая броузер. Еще одна примечательная особенность Home Site'а — возможность регулировать работу программы, определив ее установки. С помощью вкладки Option=>Settings вы задаете нужные условия выполнения каких-либо операций. Например, если вы не хотите, чтобы программа изменяла HTML-код при просмотре (Browse), достаточно установить соответствующую опцию. Это оценят те, кто уже наработался с Front Page и знает, что он любит быстренько перезаписать все теги в нужном ему виде. Внешний вид документа при этом не изменяется, однако разобраться в кодах становится весьма проблематично.

СОВЕТ ОТ ИМИДЖМЕЙКЕРА

Вы наверняка уже слышали такое мнение, что, дескать, круто писать страницу вручную или, как выражаются профессионалы, «писать руками». Мне часто приходилось встречать народ, который этим

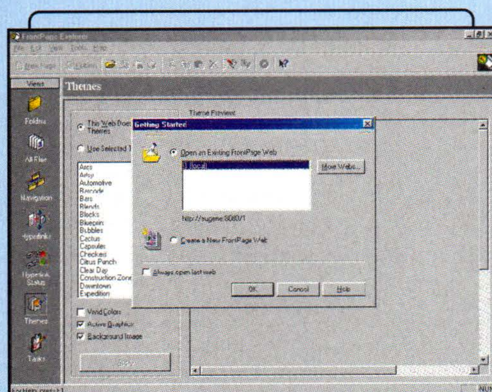
сильно гордился. На вопрос о том, какой вы редактор использовали, мне с пафосом сообщали: WordPad. Такая ситуация



Инструменты от PhotoShop позволяют работать с графическими документами любой сложности. Когда нужна справка о болезни в школу или еще какая неприятная бумажулина, PhotoShop всегда придет на помощь.

сложилась из-за того, что до появления HTML-редакторов народ действительно делал все в текстовых редакторах типа NotePad или Word, корячился врукопашную. И теперь людям тяжело смириться с тем фактом, что почти любой более или менее понятливый пользователь может быстро разобраться с тем, как создать Web-страницу с помощью HTML-редактора.

На самом деле знание HTML не повредит и, если вы захотите освоить этот язык в процессе создания Web-узла, то лучше всего для этого использовать Home Site. Установите опцию фиксации кода и начинайте его изучать. Нарисуйте таблицу в режиме WYSIWYG, а затем просмотрите ее в коде HTML и попробуйте подредактировать вручную. То же самое



Front Page позволяет создавать полноценный Web-узел, а если вы установите PWS, то можно устроить на своей машине имитацию Web-сервера.

проделайте со всеми другими объектами, и успех не за горами.

В Home Site можно написать Web-страницу как вручную, так и в режиме WYSIWYG. Расположение тегов Home Site менять не будет, поэтому вы сможете выстраивать их в удобном для себя виде. Никто и никогда не отличит, вручную вы писали (как настоящий профи) или использовали редактор.

Еще одной замечательной особенностью редактора Home Site является то, что он интегрирован с программой Dreamweaver. При желании вы можете изменять объекты, используя этот редактор. Пакет программ Macromedia вообще очень богат возможностями и во многом превосходит Home Site, Front Page и другие HTML-редакторы. С помощью таких программ, как Macromedia Shockwave, Director, Dreamweaver, Flash, Fireworks и т. д., можно создавать бесподобные анимационные эффекты. Эти программы в основном ориентированы на работу с векторной графикой, и поэтому Web-приложения, созданные с их помощью, мало «весят». Пакет программ Macromedia используют профессионалы, и разговор об этом — тема отдельной статьи. Если вы хотите научиться создавать качественные Web-страницы и использовать программы Macromedia, то для начала нужно разобраться с HTML, Dynamic HTML, JavaScript, ASP, Active X и т. д.

Перед тем как говорить о раскрутке Web-узла, я хочу сказать пару слов о размещении вашей Web-страницы. Конечно, идеальный вариант — это когда вы быстренько кидаете на свою тачку ISDN, приобретаете в РОСНИИРОС собственный домен в модной зоне ru, а затем звоните провайдеру и утрясаете вопрос с постоянным IP-адресом.

Возвращаясь к суровой действительности, нужно заметить, что в последнее время появилось много серверов, где вы можете бесплатно разместить домашнюю страничку. Однако условия размещения везде разные. Иногда выделяют мало места, например 500 Кбайт. В других местах вешают рекламный баннер с пол-экрана. Иногда требуют уж слишком хитрые условия администрирования.

Отважусь вам порекомендовать одно место, где все эти пакости отсутствуют. На сервере http://i-connect.com вы почувствуете себя человеком. Здесь вам выделяется 10 Мбайт дискового пространства, штук пять ящиков электронной почты, администрирование осуществляется через FTP, а доменный адрес вашей странички будет иметь вид http://user.i-connect.com. Условия регистрации и прочая информация подробно и ясно изложены на сайте, разобраться с ней будет не сложно. Разумеется, в Сети наверняка найдется еще с десяток подобных мест, и вы наверняка меня упрекнете в латентной рекламе. На самом деле это не так, просто я не смог найти в Рунете места с подобными бесплатными услугами.

Раскрутка Web-узла

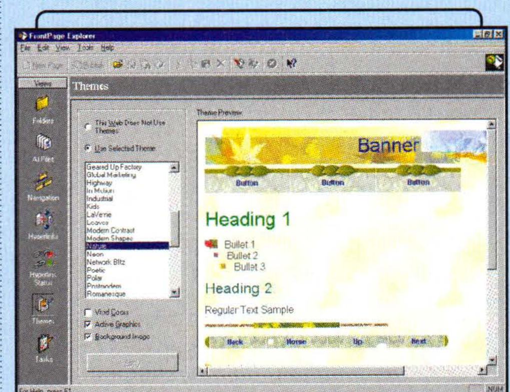
Существует много способов раскрутки Web-узла, от банальной традиционной рекламы до наглого спама. Традиционную рекламу мы оставим в покое. Я не думаю, что у вас получится раскошелить предков на пятиминутный ролик по НТВ, а бегать и развешивать объявления о том, что открылся новый Web-узел, вы вряд ли захотите.

Существует два основных способа продвижения Web-страницы в среде Internet: индексирование страниц вашего узла в поисковых системах и баннерная реклама.

Индексирование страниц Web-узла в поисковых системах

Большинство людей ищут нужную им информацию в Internet, используя одну из множества доступных поисковых систем.

Зарегистрировать свою Web-страницу в каждой из этих систем — дело нехитрое. Например, чтобы внести ссылку на страницы вашего Web-узла на Alta Vista, нужно в командной строке броузера набрать URL http://www.altavista.digital.com, затем найти на странице строку Add\Remove URL, щелкнуть по ней и заполнить необходимую форму. Проделав это, ваш Web-узел при определенном запросе сможет отыскать любой пользователь. Однако не все так



Шаблоны от Front Page сэкономят время на дизайне. Однако не забывайте, что, путешествуя по Web'у, вы можете встретить Web-узел с идентичным дизайном.

просто. Попробуйте теперь найти через Alta Vista свой узел:).

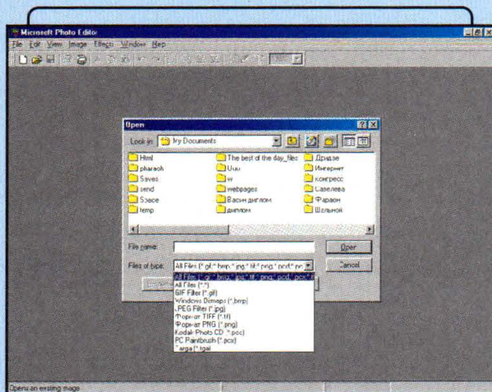
Дело в том, что крупные поисковые системы «прочесывают» Web-узлы, обращаясь к тегу <META>. Тег <META> позволяет создать псевдотег в HTML-документе. Таким образом, поисковые программы будут сначала обращаться к этому дескриптору, а уж потом пытаться анализировать контент документа.

<META> используется следующим образом:

<META NAME=Name CONTENT=content>

В атрибуте NAME устанавливается имя дескриптора, а в атрибуте CONTENT описывается его содержимое. Как правило, создается два экземпляра тега <META>. Это делается для того, чтобы облегчить жизнь поисковым программам. Дескриптор <META> с именем KEYWORDS предоставляет поисковой программе список ключевых слов, разделенных запятой. Этот тип дескриптора <META> используется для определения ключевых слов, которые могут и не содержаться в тексте HTML-документа. Тег <META> с именем DESCRIPTION содержит

описание Web-узла, которое поисковая программа будет выводить на экран в виде



С помощью программы Photo Editor вы можете просматривать и редактировать изображения любого графического формата. При необходимости можно сохранить отредактированное изображение в другом нужном вам формате.

результата поиска. Эти дескрипторы должны выглядеть примерно так:

<META NAME=«KEYWORDS» CONTENT= «софт, проги, download, free...»

<META NAME=«DESCRIPTION» CONTENT= «На этом сайте вы найдете все необходимые программы для работы в Internet. Вы можете бесплатно скачать любую из них...»

Если пользователь введет ключевые слова или хотя бы одно из них, то поисковая машина быстро найдет этот индексированный документ. При этом она выведет URL этой страницы, а под ним комментарий «На этом сайте вы найдете все...».

Чем удачнее вы подберете слова для тега <META>, тем больше вероятность, что пользователь, которому будет нужна информация, представленная на вашем Web-узле, впишет именно эти слова или их часть, и поисковая машина выведет на экран ссылку на ваш сайт одной из первых.

Советую вам не увлекаться повторением ключевых слов для того, чтобы ссылка на Web-узел оказалась на вершине списка. Множество поисковых систем уже отслеживают этот маленький трюк и выбрасывают такой текст из индексов.

Итак, вы можете индексировать свой Web-узел в любых поисковых системах. До поры до времени это делать не трудно. Однако учтите, что в Сети их более 1500 и на индексацию страниц узла может уйти уйма времени.

Не всегда нужно делать всю работу самостоятельно. Имеется много служб, с помощью которых можно подключить страницы вашего Web-узла к основным поисковым системам, однако они, как правило, платные. Приятным исключением в этом смысле является Submit It! С помощью этой бесплатной службы вы сможете один раз заполнить все формы и затем одним кликом подключиться ко всем основным поисковым машинам. Сервер этой программы можно найти по адресу http://www.submit-it.com.

При желании можете попробовать бесплатно проиндексировать страницу вашего Web-узла на http://www.hetfit.com/123-add-masters/index.shtml, должно получиться.

Кроме служб есть программы-роботы, выполняющие примерно те же функции, к примеру AddWebb. Программа содержит большую базу поисковых серверов и проиндексирует ваши страницы без вашего участия. Кроме того, определенные операции с этой программой позволят существенно оптимизировать посещаемость на вашем Web-узле.

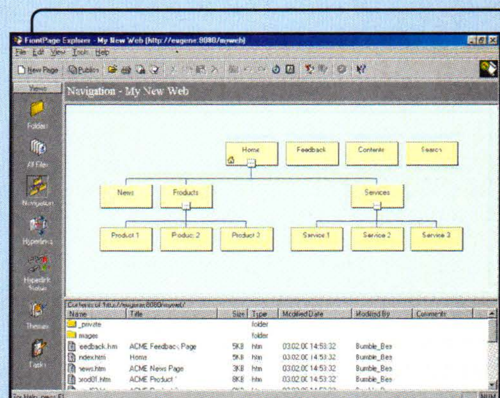
Крупные поисковые системы

Alta Vista	http://www.altavista.digital.com
Yahoo	http://www.yahoo.com
Excite	http://www.excite.com
Infoseek	http://www.infoseek.com
Lycos	http://www.lycos.com
WebCrawler	http://www.webcrawler.com
Rambler	http://www.rambler.ru
Aport	http://www.aport.ru
Yandex	http://www.yandex.ru

БАННЕРНАЯ РЕКЛАМА

Баннер с английского переводится как «плакат».

В сущности, это прямоугольное графическое изображение в формате GIF или JPG. Часто это анимированный GIF-файл, созданный с помощью GIF Animator, Shock Wave, Fire Works и т. п. Баннер помещается на Web-странице и имеет гиперссылку на



Front Page позволяет редактировать карту Web-узла методом Drag and Drop. Быстро, просто, удобно.

одну из страниц вашего Web-узла. В настоящее время не существует официально принятых стандартов по размеру баннеров, хотя наиболее распространенным является размер 468x60 пикселов.

Первой вехой в стандартизации размеров баннеров стали рекомендации по их размеру (см. таблицу), предложенные Internet Advertising Bureau (законодатели в области Internet-рекламы) совместно с CASIE (The Coalition for Advertising Supported Information & Entertainment).

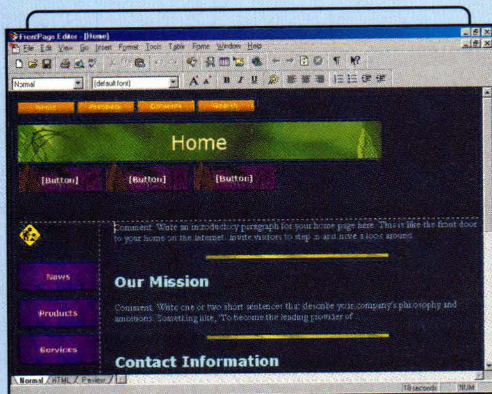
Поскольку необходимо, чтобы баннер загружался на страницу как можно быстрее, существует ограничение на размер баннера в килобайтах. Так, например, для баннера 468x60 максимальный размер обычно составляет 10 или 15 Кбайт.

Баннерная реклама является самым популярным и эффективным способом наращивания трафика Web-узла.

Существуют три основных метода баннерной рекламы:

1. Использование специальных служб обмена баннеров (Banner Exchange Services), которые обеспечивают показ ваших баннеров на других страницах взамен на показ на ваших страницах чужих баннеров (список популярных служб обмена баннерами). Некоторые из систем позволяют проводить показ баннеров более гибко:

- показывать ваши баннеры только на определенной, выбранной вами группе серверов;
- показывать баннеры с заданной интенсивностью или только в определенные вами промежутки времени;
- не показывать повторно баннер пользователю, который его уже видел.



Front Page Editor позволяет конвертировать данные на Web-страницу из файлов любого типа. К примеру, можно выделить кусок текста из файла Word, скопировать его в буфер, а затем просто вставить на страницу.

2. Вы можете напрямую договориться с Web-мастером другой страницы на размещение баннеров друг у друга. Желательно обмениваться со страницами, имеющими сходную тематику. Если у вас нет возможности программно отслеживать, какое количество ваших баннеров было показано и сколько баннеров вы показали, ориентируйтесь на показатели счетчиков посещения страниц. Старайтесь добиться для себя равных или лучших условий по расположению вашего баннера на страницах.

3. И наконец, вы можете заплатить баннерной системе, поисковому серверу, каталогу или просто популярному Web-сайту за показ ваших баннеров на их страницах.

Если вы не собрались открывать виртуальный магазин и количество посещений нужно больше для души, чем для каких-то меркантильных целей, то лучше использовать первые два метода баннерной рекламы.

Одной из самых важных характеристик баннера является отношение числа кликов (щелчков мышью) на баннер к числу его показов. Так, если ваш баннер был показан на какой-либо странице 1000 раз, а нажали на него и соответственно попали на ваш сайт 50 человек, то отклик такого баннера равен 5%. По статистике, средний отклик (click-through ratio, CTR) у баннеров, используемых в WWW, — 2,11%. Разумеется, если у вашего баннера отношение числа кликов к числу показов не 2 а 10%, то за то же число привлеченных на ваш сайт посетителей вы заплатите в пять раз меньше или во столько же раз меньше покажете чужие баннеры. Но CTR не является абсолютным гарантом эффективности баннера. Баннер может быть красивым и интригующим, заставляющим пользователя кликнуть на него. Однако, начав загрузку вашего сайта и приблизительно поняв, куда он попал, человек может с легкостью прервать свой визит. Используя на баннере завлекающие, но мало относящиеся к делу текст и картинки, вы, возможно, привлечете больше заинтригованных посетителей, но потеряете действительно заинтересованных в информации на вашем Web-узле, а, следовательно, по-настоящему ценных для вас посетителей.

С другой стороны, «сухой» баннер с четким текстовым изложением содержания сайта тоже не является верным решением — его CTR обычно крайне низок. По-настоящему эффективный баннер должен быть хорошо выполнен художественно и технически (некачественный дизайн

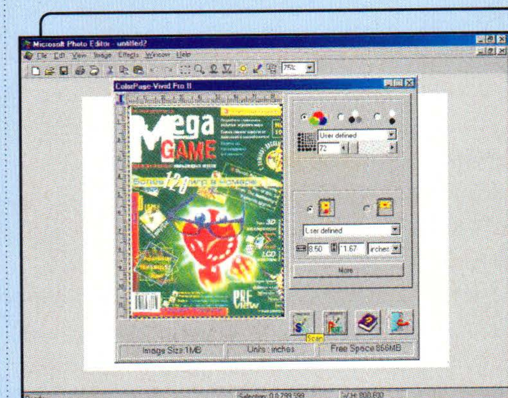


Photo Editor позволяет получать изображения со сканера. Вы можете отсканировать свой завалявшийся фотоальбом и повесить его на Web.

сразу говорит о несерьезности). Он должен быть оригинальным, возможно, интригующим, пробуждать любопытство, но одновременно давать представление о рекламируемом Web-узле.

Кроме использования баннеров, вы также можете продвигать свой Web-узел через группы новостей. Нужно найти группу, где тематика общения близка к размещаемой на вашем сайте информации. Только учтите, что народ там не любит открытой рекламы. Поэтому упоминать о вашем Web-узле нужно ненавязчиво, «косым дождем». Как вариант в конце сообщения помещать ссылку на ваш Web-узел без комментариев. Если кто-то из читателей заинтересуется вашим сообщением, то у него всегда будет возможность получить дополнительную информацию на вашем Web-сайте. MG

Размер баннера в пикселах	Тип баннера
468x60	Полноразмерный баннер (Full Banner)
392x72	Полноразмерный баннер с вертикальной панелью управления (Full Banner with Vertical Navigation Bar)
234x60	Полуразмерный баннер (Half Banner)
125x125	Квадратный баннер (Square Banner)
120x90	Кнопка, тип 1 (Button #1)
120x60	Кнопка, тип 2 (Button #2)
88x31	Микрокнопка (Micro Button)
120x240	Вертикальный баннер (Vertical Banner)

ваш

www.сервер



ZENON N.S.P.
http://www.zenon.ru

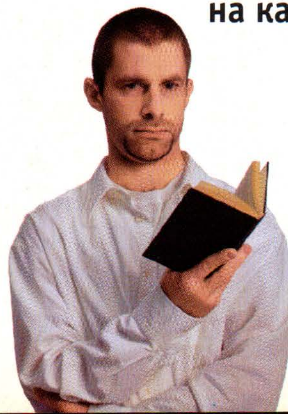
Ваше представительство в INTERNET.

Уникальная поддержка виртуальных WWW-серверов:
Размещение в России на Интернет-канале 100 Мбит
Неограниченные технические возможности: собственные CGI-скрипты, поддержка Microsoft FrontPage™, программа обсчета статистики и многое другое
Круглосуточный мониторинг и гарантированное электропитание
Круглосуточная квалифицированная техническая поддержка, консультации, русскоязычная документация
А также услуги виртуального почтового сервера:
Получение всей почты домена через POP3/UUCP/SMTP
Неограниченное количество e-mail адресов и почтовых ящиков
Чтение почты через POP3/IMAP4 и через WebMail
Возможность создания списков рассылки

Виртуальные сервера – от 10$ в месяц!

Тел: (095) 251-1023
E-mail: sales@zenon.net

Лучшее предложение по размещению физических серверов (colocation) на канале 155 Мбит!





ДАРА III
СИНДРОМ РАНМЫ

ПЕРЕХОД ИЗ ОДНОГО МИРА РЕАЛЬНОГО ВОПЛОЩЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ДРУГОЙ, КАК И ВСЕГДА, ПРОИЗОШЕЛ МГНОВЕННО. **ДАРА** УПАЛА НА ПОКРЫТУЮ ТРОПИЧЕСКОЙ РАСТИТЕЛЬНОСТЬЮ ЗЕМЛЮ И ЕДВА УСПЕЛА ПРИПОДНЯТЬСЯ, КАК ГРОМКИЙ ТРЕСК В КУСТАХ ПО СОСЕДСТВУ ВОЗВЕСТИЛ О ПРИБЫТИИ **КУЛЕРА**...

ХРАСТ!

АЙ-ЙЕ!! БОЛЬНО!

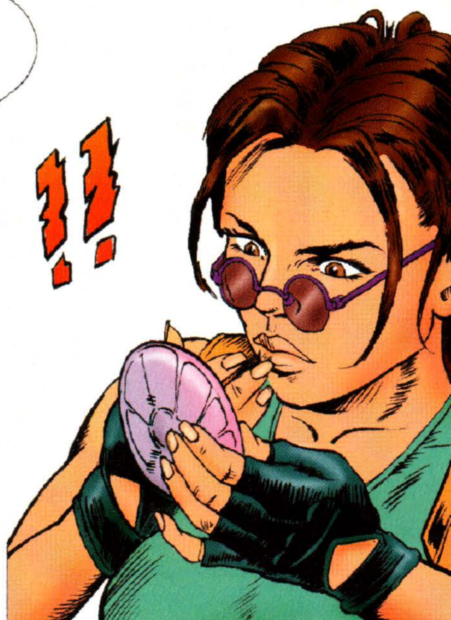
ТАК ТЕБЕ И НАДО! БУДЕШЬ ЗНАТЬ, КАК ПОДЛО ТОЛКАТЬ В КОЛОДЕЦ С ПОРТАЛОМ САМУЮ ВЕЛИКУЮ ИЗ ДЖЕДАЕВ!*

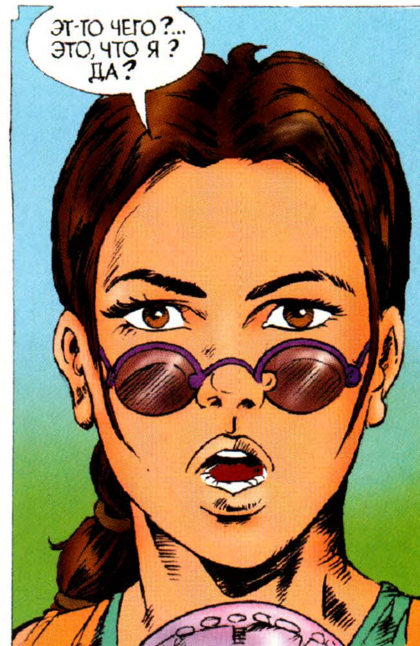




* СМ. СЕДЬМОЙ УРОВЕНЬ В № 3 ЗА 2000 Г.


НА, ПОСМОТРИ НА СЕБЯ. НАДЕЮСЬ, У ТЕБЯ В РОДУ НЕ БЫЛО СЛУЧАЕВ РАЗРЫВА СЕРДЦА.


!!


ЭТ-ТО ЧЕГО?... ЭТО, ЧТО Я? ДА?


НЕЕТ! ТОЛЬКО НЕ ЭТО!!
ЭЙ! ЭЙ! НЕЛЬЗЯ ЛИ ПОТИШЕ ВЫРАЖАТЬ СВОЮ РАДОСТЬ? НУ, СНОВА СТАЛ ЧЕЛОВЕКОМ, И, СЛАВА БОГУ!


ТЫ ЧТО, СМЕЕШЬСЯ НАДО МНОЙ?! КАК Я ПОЯВЛЮСЬ НА ЛЮДЯХ В ТАКОМ ВИДЕ!!
ОТЛИЧНЫЙ РАЗМЕР, ПОДРУЖКА! ГДЕ ЗАКАЗЫВАЛА СИЛИКОН? КАК?! НЕУЖЕЛИ ОНИ НАТУРАЛЬНЫЕ? Я НАЧИНАЮ ЗАВИДОВАТЬ.


Я НЕ ХОЧУ БЫТЬ ЖЕНЩИНОЙ! КЕМ УГОДНО! ДРАКОНОМ, РОБОТОМ, ИНОПЛАНЕТЯНИНОМ - ТОЛЬКО НЕ БАБОЙ!!


НАДО ПОСКОРЕЕ ВЫБИРАТЬСЯ ОТСЮДА. ТЫ ДОЛЖНА ЗНАТЬ ДОРОГУ! ТЫ ВЕДЬ КАК-ТО ИГРАЛА В ЭТОТ "TOMB RAIDER", БУДЬ ОН НЕЛАДЕН!
2

КОГДА **КУЛЕР-ЛАРА** СЛЕГКА УСПОКОИЛСЯ(ЛАСЬ), **ДАРА** ПРИНЯЛА РЕШЕНИЕ ВСКАРАБКАТЬСЯ НА ПЛАТО И УГЛУБИТЬСЯ В ДЖУНГЛИ. ПЕРЕСЕКАЯ ТАКИМ ОБРАЗОМ ОСТРОВ, ОНА НАДЕЯЛАСЬ ОТЫСКАТЬ ОДИН ИЗ НЕОБХОДИМЫХ ИМ АРТЕФАКТОВ...

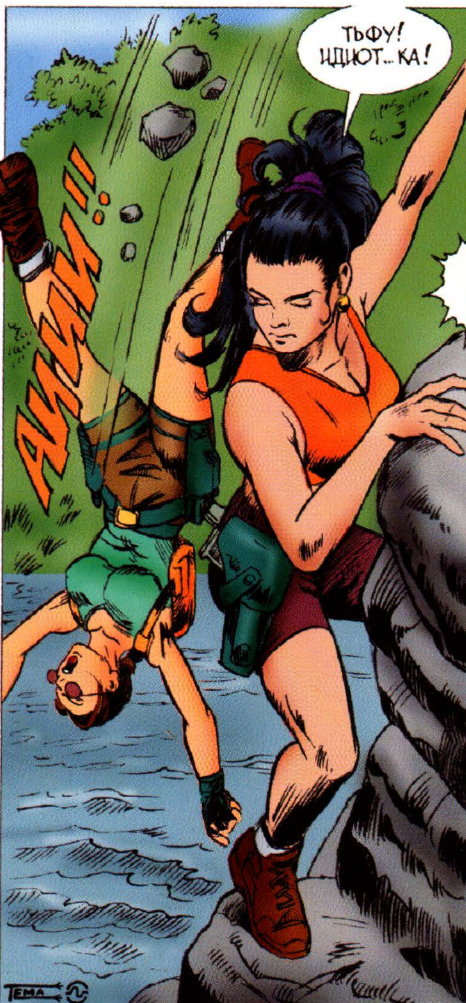
ТЕБЕ ОЧЕНЬ ИДУТ ЭТИ ШОРТИКИ, МИЛОЧКА. У ТЕБЯ В НИХ ТАКАЯ СИМПАТИЧНАЯ ПОПКА...

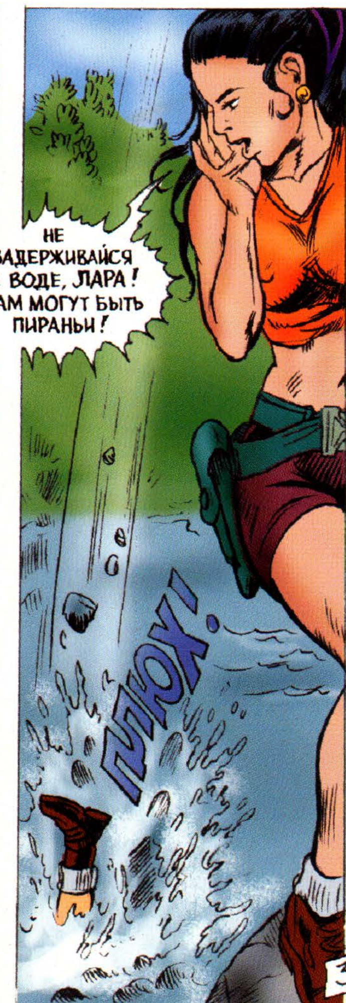
ПЕРЕСТАНЬ ОСТРИТЬ! Я ЭТОГО НЕ ВЫНЕСУ! НУ, ЗА ЧТО МНЕ ТАКИЕ МУКИ?!

А ТЫ НЕ ОГЛЯДЫВАЙСЯ! И СМОТРИ ЗА ЧТО ЦЕПЛЯЕШЬСЯ РУКОЙ. ЗДЕСЬ В РАСЩЕЛИНАХ СКАЛ ПОЛНО ЗМЕЙ.





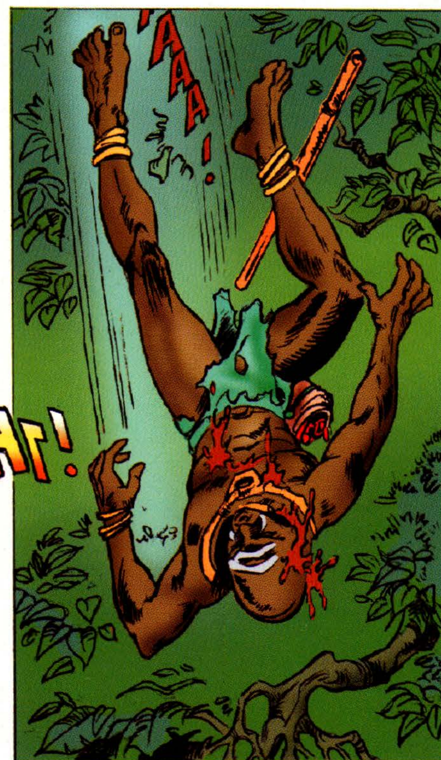





НЕМНОГО ПОЗЖЕ...
СЛУШАЙ, ЭТИ... НУ ВОТ ЭТИ ШТУКИ У МЕНЯ ВСЕ ВРЕМЯ БОЛТАЮТСЯ ТУДА-СЮДА. КАК ВЫ ИХ ВСЕ ВРЕМЯ НОСИТЕ УМА НЕ ПРИЛОЖУ?
КОГДА ОКАЖЕМСЯ В ЛОНДОНЕ, КУПИМ ТЕБЕ БЮСТГАЛЬТЕР... О, БОЖЕ, В ЖЕНСКОЙ МОДИФИКАЦИИ ТЫ СТАЛ ЕЩЕ ЗАНУДНЕЙ!


ЗВИИП!


ПАНГ!
ПАНГ!


ААА!


Я ДАЖЕ НЕ ЦЕЛИЛАСЬ! ТЬФУ ТЫ, ПРОПАСТЬ! УЖЕ СТАЛ ГОВОРИТЬ О СЕБЕ В ЖЕНСКОМ РОДЕ!
В МИРЕ "TOMB RAIDER" ЦАРСТВУЕТ АВТОНАВОДКА. А ВОТ РЕАКЦИЯ У ТЕБЯ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НЕПЛОХАЯ. МОЖЕТ НЕ СТОИТ ТЕБЕ ТОРОПИТЬСЯ РАССТАВАТЬСЯ С ТАКИМ ПРОВОРНЫМ ТЕЛОМ?


ЧЕГО ТЫ ТАМ ВОЗИШЬСЯ? ЧТО ТЫ НА НЕМ РАССМАТРИВАЕШЬ?
У НЕГО НА ШЕЕ БУСЫ ИЗ ГАЕК И ЧИПОВ МИКРОСХЕМ... НАВЕРНОЕ, ГДЕ-ТО НЕДАЛЕКО ОТСЮДА РАЗБИЛСЯ САМОЛЕТ...
4

ПРИМЕРНО ЧЕРЕЗ ЧАС ОНИ НАТКНУЛИСЬ НА ПОКОРЕЖЕННЫЙ КОРПУС БОМБАРДИРОВЩИКА B-52

НАДО ЗАБРАТЬСЯ ВНУТРЬ. НАВЕРНЯКА ТАМ ЕСТЬ ЧЕМ ПОЖИВИТЬСЯ.

ЗНАЕШЬ, КАК ЭТО НАЗЫВАЕТСЯ? МАРОДЕРСТВО...

КАКИЕ МЫ ЩЕПИТИЛЬНЫЕ! А ВДРУГ ТАМ ЦЕЛЫЙ КОНТЕЙНЕР ПИЦЦЫ?

ТАК ЧТО ЖЕ ТЫ СТОИШЬ? ЛЕЗЕМ СКОРЕЕ!

М-ДА... ПОХОЖЕ, ПИЦЦА УЖЕ ИСПОРТИЛАСЬ...

ЗАЛЕЗАЙ СКОРЕЕ ВНУТРЬ!

АААИИ!! ДАРОЧКА! ЗДЕСЬ РАПТОР! НА ПОМОЩЬ!

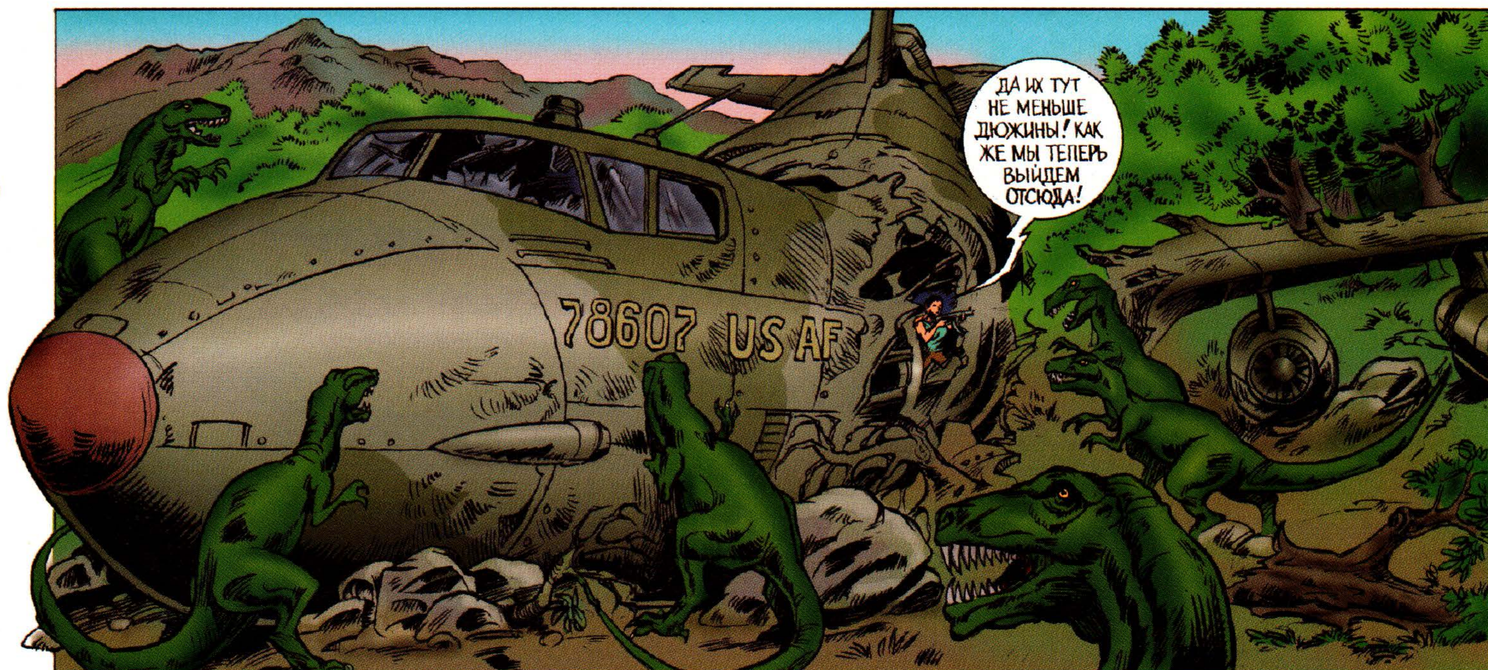
ГРААРР!

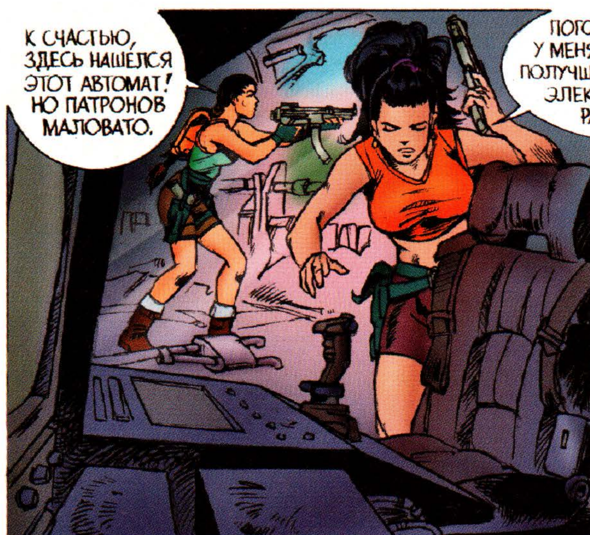
ТЕМА

Я ТЕБЯ ПРЕДУПРЕЖДАЛА, ЧТО ЗДЕСЬ ОЧЕНЬ ОПАСНО! ВАРЕНАЯ КУРИЦА!

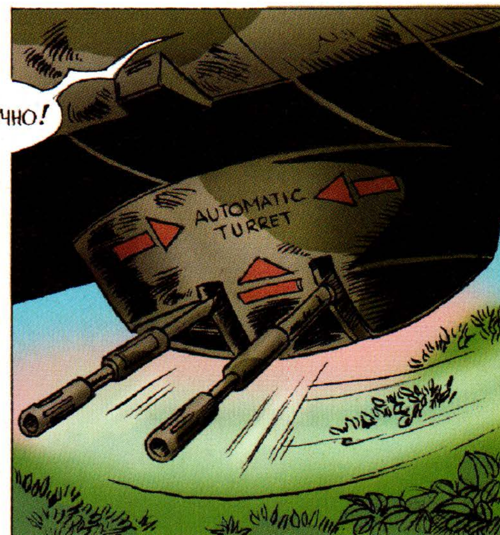
ПТОВ!

5


ДА ИХ ТУТ НЕ МЕНЬШЕ ДЮЖИНЫ! КАК ЖЕ МЫ ТЕПЕРЬ ВЫЙДЕМ ОТСЮДА!
78607 US AF


К СЧАСТЬЮ, ЗДЕСЬ НАШЕЛСЯ ЭТОТ АВТОМАТ! НО ПАТРОНОВ МАЛОВАТО.
ПОГОДИ, КАЖЕТСЯ, У МЕНЯ ЕСТЬ ИДЕЯ ПОЛУЧШЕ! ТОЛЬКО БЫ ЭЛЕКТРОПИТАНИЕ РАБОТАЛО...




ОТЛИЧНО!
AUTOMATIC TURRET


ДАРБ! ДАРБ! ДАРБ! ДАРБ!
ГРААРРХ!!
6

ТЕМА

ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО МИНУТ С РАПТОРАМИ БЫЛО ПОКОНЧЕНО И ДЕВОЧКИ СМОГЛИ ПРОДОЛЖИТЬ СВОЙ ПУТЬ...

СУДЯ ПО ЗАПИСИ, СОХРАНИВШЕЙСЯ В ИХ БОРТОВОМ КОМПЬЮТЕРЕ, САМОЛЕТ СТОЛКНУЛСЯ В ВОЗДУХЕ С НЕОПОЗНАНЫМ ЛЕТАЮЩИМ ОБЪЕКТОМ. ЕСЛИ МОИ РАСЧЕТЫ ВЕРНЫ, ТО ТАРЕЛКА УПАЛА В ДЕСЯТИ МИЛЯХ ОТСЮДА В РАЙОНЕ ВОН ТЕХ СКАЛ.

КАК СПЕЦИАЛИСТ ПО «TOMB RAIDER» У ЗАЯВЛЯЮ, НАМ НЕОБХОДИМО ИССЛЕДОВАТЬ МЕСТО ПАДЕНИЯ НЛО...

НУ, ЭТО ЖЕ НАДО УГОДИТЬ В ЕДИНСТВЕННУЮ ИГРУ, В КОТОРУЮ ТЫ ИГРАЛА, А Я НЕТ...

ТОЛЬКО НЕ ДУМАЙ, ЧТО МНЕ УЖ ТАК ПРИЯТНО БЫТЬ ПОВОДЫРЕМ... КОГДА МЫ ВЕРНЕМСЯ В НАШ МИР, ТЫ БУДЕШЬ У МЕНЯ ИГРАТЬ ТОЛЬКО В НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ ТИПА «BATTLETECH» ИЛИ «WARHAMMER», А ВСЕ КОМПЬЮТЕРЫ НА ПОМОЙКУ!

НЕТ! ТЫ ЭТОГО НЕ СДЕЛАЕШЬ...

ЕЩЕ КАК СДЕЛАЮ!

ИДИОТСКОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ! ТОГО И ГЛЯДИ СОРВЕШЬСЯ И ПЕРЕЛОМАЕШЬ НОГИ!

ТАКИЕ КРАСИВЫЕ И СТРОЙНЫЕ, А, МИЛАШКА?

СЛУШАЙ, ДАРА! Я ВПОЛНЕ СЕРЬЕЗНО ПРОШУ ТЕБЯ ПРЕКРАТИТЬ ОСТРОТЫ ОТНОСИТЕЛЬНО МОЕЙ... КУМ... ВРЕМЕННОЙ ВНЕШНОСТИ.

ЛАДНО, НЕ ПЫЛИ... ИДИ СЮДА, КАЖЕТСЯ, МЫ НАШЛИ ТО, ЧТО ИСКАЛИ...

7





СМОТРИ-КА ЛАРОЧКА! НАШ ДРАГОЦЕННЫЙ АРТЕФАКТ В РУКЕ У ТУЗЕМНОГО ШАМАНА...
ДА, НО ИХ ТАК МНОГО, КАК МЫ ЗАБЕРЕМ ЭТОТ КРИСТАЛЛ?
И ЭТО ГОВОРИТ ЧЕЛОВЕК С ДВУМЯ «УЗИ»?..





НУ, ЧТО ЖЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЛЕДИ И ДЖЕНТЕЛЬМЕНЫ, ПРИСТУПИМ К ДЕЛУ!



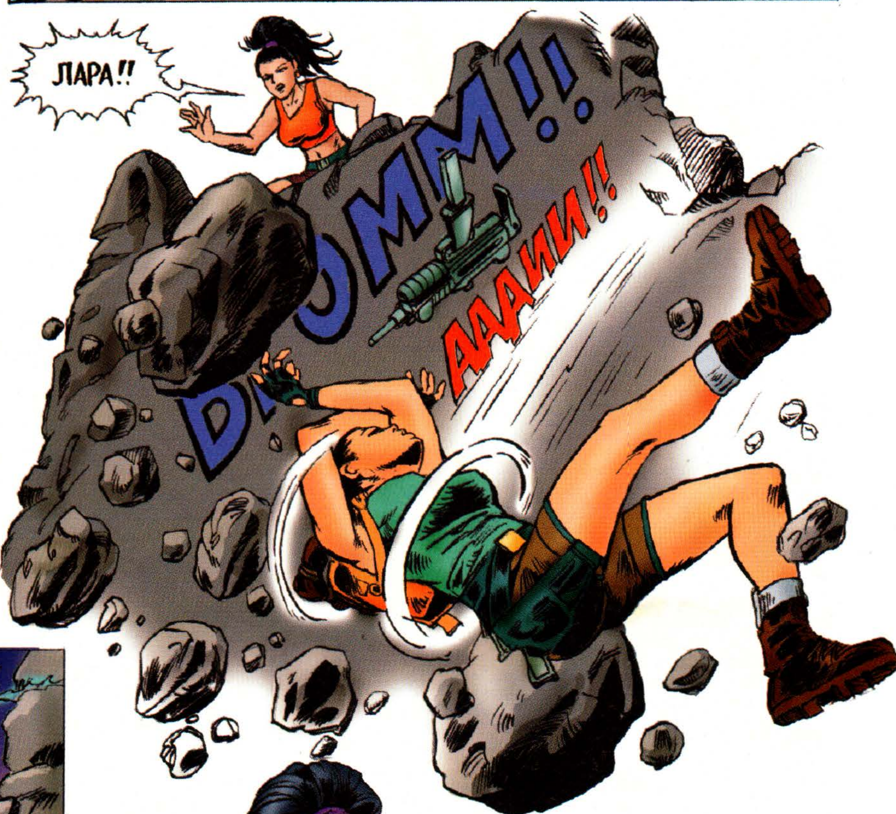
ЧХРАК



ЭТО КАКОЕ-ТО БЕЗУМИЕ! НЕУЖЕЛИ ЭТО Я? СТРЕЛЯЮ ПО БЕЗОРУЖНЫМ ДИКАРЯМ И, КАЖЕТСЯ, МНЕ ЭТО НАЧИНАЕТ НРАВИТЬСЯ!
ТРАТТ
8


АРРАРХАН!
ПАУРРАНК!
ТАРРАЮН!


РАКК-КРОМ!

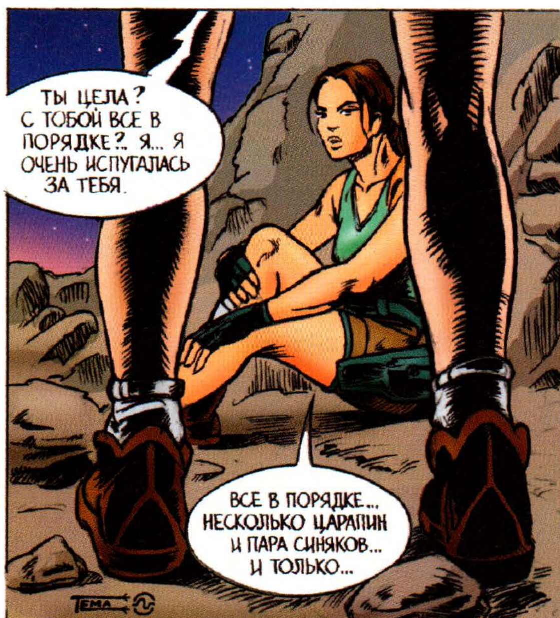

ЛАРА!!
ОММ!!
ААИИИ!!


О, НЕТ! Я ЖЕ НЕ ЛЮК СКАЙВОКЕР! Я НЕ ВЫДЕРЖУ ПРЯМОГО ПОПАДАНИЯ МОЛНИИ!


НЕ ТРОГАЙ ЛАРУ, СТАРАЯ СВОЛОЧЬ!
ТШОММ!


БДРУММ!




ТЫ ЦЕЛА? С ТОБОЙ ВСЕ В ПОРЯДКЕ?.. Я... Я ОЧЕНЬ ИСПУГАЛАСЬ ЗА ТЕБЯ.
ВСЕ В ПОРЯДКЕ... НЕСКОЛЬКО ЦАРАПИН И ПАРА СИНЯКОВ... И ТОЛЬКО...
ТЕМА


ВОТ НАШ ПЕРВЫЙ АРТЕФАКТ. МОЖЕШЬ ПОЛОЖИТЬ ЕГО В СВОЙ РЮКЗАК...
Я УСТАЛА... ДАВАЙ ПЕРЕДОХНЕМ НЕМНОГО... КТО ЗНАЕТ, СКОЛЬКО МЕСЯЦЕВ МНЕ ПРИДЕТСЯ ЕЩЕ БЫТЬ ЖЕНЩИНОЙ?..
Я ДОЛЖНА ПРИВЫКНУТЬ К ЭТОМУ. ТЫ МНЕ ПОМОЖЕШЬ?


КОНЕЧНО, ПОМОГУ... НЕ ОТЧАИВАЙСЯ **ЛАРОЧКА**, ПОЛЬЗОВАТЬСЯ «ТАМПАКСОМ» НЕ СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ ХАКАТЬ ЧУЖИЕ СЕРВЕРЫ...


А ХАКАТЬ СЕРВЕРЫ НЕ СЛОЖНЕЕ, ЧЕМ ЗАПЛЕТАТЬ ПО УТРАМ ЭТУ ОКАЯННУЮ КОСУ! КАК ТЫ ДУМАЕШЬ, МНЕ ПОЙДЕТ КОРОТКАЯ СТРИЖКА?
И КОРОТКАЯ СТРИЖКА, И МИНИ ЮБОЧКА, И ТУФЕЛЬКИ НА ШПИЛЬКЕ! ХА-ХА! ОХ, И ГУЛЬНЕМ ЖЕ МЫ С ТОБОЙ В СОХО!
10

КС

...Знаете, я тут попробовал посчитать, сколько раз уже пытался новыми словами описать, что это такое — «Ящик для мусора». Столкнулся с трудностями: пальцев не хватило. Задействовав ноги, довел процесс до конца. Пятнадцать раз получилось (для особо крутых, умеющих считать только до двух, перевожу: 1111 раз). Какая из этого мораль? Во-первых, не верится, что на всем необъятном русскоязычном просторе остался хотя бы один геймер, ни разу не читавший этот журнал. Во-вторых, вообще вряд-ли хоть кто-нибудь когда-нибудь читал все эти преамбулы. В-третьих, если вы все-таки уникум и сейчас как раз скользите глазами по этим строчкам — ну что я, в самом деле, буду вам объяснять? Вот — ящик. В нем сидят Краеведы. Читайте их откровения, а когда полностью офигеете, то сами интуитивно поймете, что это за рубрика...

С приветом, ваш Боцман (или ваш Боцман с приветом...)

Почему женщины мало играют в игры?



Праздничное расследование Трех Краеведов

Напоминаем всем, кто невнимательно следит за политической жизнью «Ящика для мусора»: мы, Краеведы, наполовину осиротели — от нас ушел Александр Казаков, тринадцать номеров подряд бывший лидером ящичных гонок и гарантом стабильного замусоривания мозгов. Куда ушел? В историю, в мифологию... ну, это уже отдельная песня. А почему наполовину? Потому что нам осталась глюкнутая и битая демоверсия Казакова. Демоверсия почти не умеет говорить и поэтому в гаранты не годится, а вот на роль лидера вполне подходит...

Итак, посадили мы Демоверсию в президиум и стали думать: на какое событие нам бы отреагировать, чтобы мало никому не показалось? Какие новые горизонты распахнуть перед ошарашенной игровой общественностью? "Гы-ы!" — перебила наши раздумья Демоверсия, тыкая пальцем в красную дату календаря и похотливо ухмыляясь. Тут нужно отметить, что в правление оригинального Александра Казакова мы женскую тему старались не затрагивать, ибо оригинал женщин не любил. Вернее, он любил, а они его нет, и за это он их не любил... в общем, ясно. А Демоверсия, как сказано выше, отличается от Казакова тем, что знает только десять самых простых слов, отчего пользуется у прекрасного пола бешеной популярностью... Что же, постоянная смена курса - верный признак неуклонности генеральной линии. Однако... Что нового сказать про женщин в игровом аспекте? Они ведь и играют-то мало... «Пач-чиму-у? Ну пач-чиму, а-а-а!» — запела вдруг Демоверсия хриплым фальцетом, пуская слюни над комиксом с Дарой. Нам стало ясно, что дебилизм не отменяет гениальности. "Почему женщины играют меньше мужчин?» — вот вопрос, достойный наших талантов...

Первым, как водится, слово было предоставлено самому младшему — Питому (если угодно, 3,14159-му) Краеведу, который подошел к вопросу академически, в стиле папы Фрейда и дедушки Луначарского...

Мужчина и женщина как игровые субъекты (трактат)

Барсуков Николай ака BARSICK

Вопрос игр и пола можно рассматривать под двумя основными углами зрения. Это собственно игры и пол, и, с другой стороны, если так можно выразиться, пол и игры. Рассмотрим не торопясь оба эти вопроса. Начнем с первого.

Сегодня существует масса игр, где при выборе игрока предлагается определиться с полом своего подопечного. Вы никогда не задумывались о том, по каким критериям мы делаем этот выбор? Например, один мой друг всегда выбирает игрока женского пола, и это притом, что он убежденный гетеросексуал. С другой стороны, я сам предпочитаю выбирать игроков мужского пола, так как воспринимаю их выражением своего Эго. Ну люблю я быть крутым кабаном с мышцами размером с батон докторской колбасы. Давайте попробуем разобраться в сути этого вопроса.

Я утверждаю, что выбор, который мы делаем, происходит под влиянием наших сексуальных комплексов, приобретенных, как и все остальные наши комплексы, в глубоком детстве. После такого смелого утверждения придется, как говорят в самых интеллектуальных слоях нашего общества, за слова свои ответить.

Представьте себе абстрактную ситуацию. Мальчик в детстве подвергался давлению и всевозможным притеснениям со стороны своей матери, да простит меня Фрейд. Естественно у него формируется комплекс, в соответствии с которым с возрастом он начинает реабилитироваться в своих собственных глазах путем притеснения возможно большего количества женщин. Все в соответствии с незабвенным знатоком человеческой психологии - стариком Фрейдом. Но на его пути

встают неразрешимые проблемы. Самая основная из них заключается в том, что абсолютное большинство окружающих женщин относятся к его устремлениям с полным непониманием. Что же делать? Ведь подсознание просто так не успокаивается. Ему нужна точка приложения всех его желаний. Вот в таком состоянии внутреннего конфликта человек садится за компьютер и очень быстро понимает, что персонажи игр ничего не имеют против ЛЮБЫХ действий играющего в свой адрес. Абсолютная власть — вот то, к чему стремится такой человек. Возможность абсолютно безнаказанно делать все, что угодно, естественно, в рамках жанра, с подопытным персонажем. Представителем меньшинств наш мальчик не является, вот и выбирает в качестве объекта своих фантазий персонаж женского пола. Некоторые разработчики быстро просекли этот момент и, как всегда, решили на нем заработать. Так появилась на свет незабвенная Лара и еще кое-кто. Ну зачем, скажите на милость, ей такие ярко выраженные признаки принадлежности к женскому полу?

С другой стороны, и персонажей-мужчин выбирают не просто так. Если вы не женщина, к которой относится все сказанное выше с одним только исправлением **М** на **Ж**, и выбираете мускулистых кабанчиков — значит, это то, о чем кричит ваше Эго. В жизни — вы бледный от постоянного сидения за компьютером, страдающий гастритом от нерегулярного питания, и т. д. и т. п. В игре вы получаете шанс на время стать тем, кем вы никогда не станете в жизни. На несколько часов можно почувствовать себя Супергероем, Мегазлодеем и черт его знает кем еще. Раньше о таком можно было только мечтать, а теперь это делается путем простого засовывания диска в компьютер. Что может быть приятнее, чем такое удовлетворение своего самолюбия? Каждый в душе — Дюк Нюкем, если не хуже.

Теперь посмотрим на проблему с другой стороны. Пол и игры.

Игры, в которые играют мужчины, и игры, в которые играют женщины, ведь это не одни и те же игры. Да, безусловно, можно увидеть женщину, играющую в Quake, но это скорее исключение из правила. С другой стороны, можно увидеть мужчину, играющего в Lines, но опять же, это скорее какая-то аномалия. Сердце кровью обливается, когда смотришь на мощную машину с крутой видеокарточкой, мощным камнем, кучей разных наворотов, которая отдана на растерзание какому-нибудь пасьянсу. С мужчинами все ясно. Склонность к насилию и все прочее заставляет нас выбирать игры. Стратеги тренируют свои батальные таланты, квестологи — дедукцию и т. д.

Для большинства женщин это неприемлемо. Я не хочу обидеть прекрасный пол, но очевидно, что сильные стороны женского ума лежат за пределами логики и абстрактного образа мысли. Неумолимая логика противна самому женскому естеству. Эмоциональное существо, не верящее в причинно-следственную связь, просто не может во все это играть. Были попытки написания игр специально для женских мозгов, например незабвенная Фантасмагория, но, по-видимому, они благополучно провалились. Не видно что-то больше таких игр. Остались только тетрисы, пасьянсы и все те же линии. Широко известным фактом является страсть наших подруг к телесериалам. В принципе, по фильмам существует много игр, можно было бы создать одну-две и на эту тему. По жанру это, видимо, будет квест, но со своими особенностями. Сценаристом придется брать женщину, иначе снова получится игра для мужчин, в которую мужчины играть не будут в силу своей ненависти к данному жанру кинематографа. Я бы, например, предложил сделать 3D-шутер. Давно хотел со всякими Мендисабалями расквитаться. И чтоб кровищи побольше, чтоб похардкорней все было. Можно мультиплейер сделать. Допустим, я играю Просто Марией, с огромным таким плазмаганом, а оппонент еще за какого-нибудь персонажа. Командную игру можно оформить как схватку отрядов из разных сериалов между собой. Антонелла vs. Санта-Барбара. Круто ведь.

Короче говоря, никто не знает наверняка, почему мы выбираем те или иные игры и почему в этих играх мы выбираем тех или иных персонажей. Автор высказывал исключительно свою личную точку зрения и снимает с себя всякую ответственность за последствия.



...«Ножки... где?» — обиженно прокомментировала это сообщение Демоверсия. Первый Краевед принял это за руководство к действию и заявил, что не может терпеть такого повального очернения женского пола (да, кстати, и мужского тоже). «Не допустим извращения действительности!» — вскричал он, размахивая пачкой писем и каким-то фото; на фото, действительно, имелись ножки. — «У меня вот и документики имеются — не так все это!»

С этими словами он залез на трибуну и немедленно сорвал из красного угла икону Лары Крофт в полный рост при всех регалиях. Демоверсия заплакала, но Первого Краеведа уже несло...

К вопросу о «женских» персонажах



Предыдущий оратор по молодости лет своих — неосведомлен и ограничен, так что я от лица Краеведов прошу за него прощения у всех, кто меня слышит. Некоторые женщины очень даже любят это дело... поиграть, то есть. В нашей родной MG уже приходили письма от целых двух игруний... игроманок... почитательниц. В одном девушка даже жалуется, что переигралась в разные стратегии и RPG и сильно устала, а в доказательство прилагает свое фото в усталом виде. Мы бы очень хотели это фото опубликовать, но цензурный комитет пока согласия не дает...

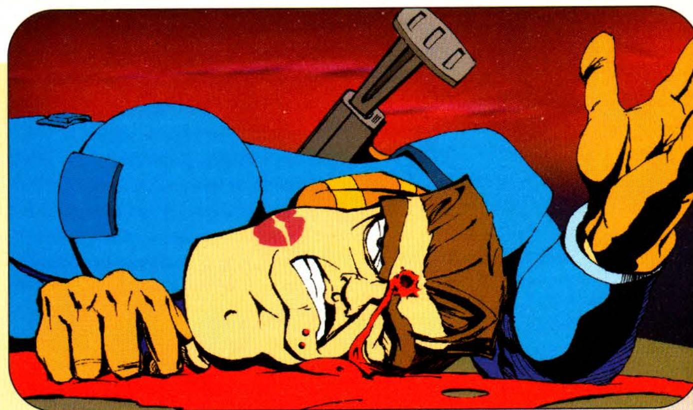
Однако факт есть факт — *в массе* женщины играть любят меньше. Почему? Легче всего ответить встречным вопросом: а почему мужчины *в массе* не любят красить губы? Или завивать волосы? Или носить серьги (по крайней мере те, которые действительно мужчины...)? Просто у женщин — свои игры. Каждый, кто наблюдал процесс утреннего наведения макияжа в условиях опоздания на работу, понимает — это такая RTS, что любую «Дюну» за пояс заткнет. А

предпраздничный поход по магазинам и сувенирным ларькам? Чистый квест с элементами action... Если же подходить к проблеме психологически, то Питый Барсик нагородил лишнего. Одно он подметил правильно: в любой игре главный кайф — отождествление себя с персонажем. И никакие фрейдистские комплексы здесь ни при чем. Просто для «сильного» пола в играх имеются персонажи, с которыми можно себя отождествлять, а для женщин таковых пока не создано...

Ах, Лара? Ах, девочка из Дракана (забыл кликуху)? Простите. Давайте наконец посмотрим правде в лицо. Какие же это «женские» персонажи? Только по внешнему виду. Их поведение, их менталитет, их характер и способ существования ничем не отличаются от соответствующих качеств любого «мускулистого кабанчика» (по терминологии Барсика). Беги, руби, стреляй, в крровь, в гррязь, в гррызло, МОЧИ ИХ ВСЕХ В НАТУРЕ!...

Это не «женские» роли. Это обычные киллеры-отморозки в женском обличье. Игровые трансвеститы. То же самое — и в RPG, и в стратегиях. Какая разница в «Цивилизации», играешь ты за Иосифа Сталина или за королеву Елизавету? Все равно «большие батальоны решают все», «всех убью — один останусь»... Хоть в какой-нибудь игре разработчики предусмотрели возможность не просто обрядить личность мужика-громилы в женское тельце, а избрать особый, *женский способ* действий и путь к победе?

...Между прочим, сколь я знаю женщин, такой игрой вполне мог бы стать Thief. Но как раз там-то смена пола Гаррета невозможна... Даже понятно, почему многим играющим дамам нравится такая, казалось бы, крайне мужская мочиловка, как Квака-онлайн. Там можно реплики подавать и хоть в этом отыграть женскую роль. Злой мужик-фрагмастер сообщает оппоненту: ***«F@*% you, lamo!»***, а дама ласково лепечет: **«Good bye, darling...»** — и чувствует, что женское тело ее персонажа — не просто маскарадный костюм. Здесь налицо некоторая помесь игры и чата.



Так что прекрасному полу просто не за кого играть. А значит, значительная часть удовольствия теряется. Вот и остаются они в большинстве при своих традиционных играх, в коих немыслимого вживания в образ достигли уже со времен Евы...

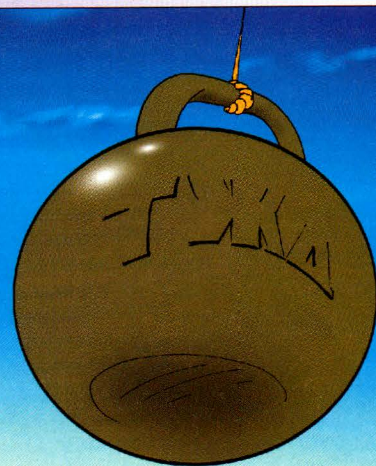
...«Ручки...» — продолжала между тем свою мысль Демоверсия, уныло разглядывая низвергнутую Лару, и к трибуне немедленно подскочил наш энергичный Второй Краевед. «Именно — ручки! — рубанул он сплеча. — Очень своевременно заострен вопрос. Женщины не играют в игры, потому что они их делают! Вот свежайшие секретные материалы...» Разумеется, мы развесили уши...

ЧЕМ ДЕЛАЮТ ИГРЫ?

Коль уж на дворе март, а какой-то умник решил, что именно в марте один день надо сделать «женским» (все остальные дни в году, надо полагать, мужские), то позвольте по такому случаю открыть вам, уважаемые, еще одну страшную тайну мирового игроделанья. Как вы думаете, кто делает компьютерные игры? Кто они в смысле пола? Думаете, мужики? Волосатые такие небритые дядьки с красными глазами и пивом в холодильнике? Нет! Не угадали. Игры делают исключительно особи женского пола. Волосатые, правда, и с красными глазами, но это сейчас к делу отношения не имеет.

На самом деле их даже можно смело назвать тетками. Их трое. Одну зовут Маня (просто Маня), другую Татьяна Сергеевна Ирскинд-Ласточкина, а третью — Иветт Сан Драмкастер де Бизон. Просто Маня на самом деле игры не делает. Она уборщица. Но по ночам она сидит и все-все игры всячески тестирует. Это, на самом деле, чрезвычайно сложное и ответственное задание, игрушки тестировать. Тем более, что игрушек этих каждый день, вернее, ночь, надо натестить ровно 276 штук. Почему именно 276? Потому что у Мани ровно столько ручек, глазок и ушек, сколько нужно для одновременного тестирования 274 игр. Точнее говоря, всех этих девайсов у нее по 548. Как раз хватает на то, чтобы одновременно играться в 274 игры. А голов у Мани 276. И поскольку никто так и не удосужился сосчитать все ее руки, глаза и уши (вертит она ими все время), то решено было, что тестить ей надо ровно 276 игр за ночь. И когда нужного числа не набирается, Мане всякий отстой подсовывают старый. Но она не обижается. Ей по барабану. Потому что она уже 1092 года как умерла, чего никто тоже почему-то не заметил вовремя, а теперь уже поздно пить боржоми.

Татьяна Сергеевна Ирскинд-Ласточкина работает PR-менеджером. Ее задача — говорить разными мужскими голосами по телефонам, представляясь то Сидом Мейером, то Элом Лоу, то Ибрагимом Хванташтейнером, а то и вовсе Джонни Роттеном по приколу. Еще она пишет всем письма, отвечает на интервью и одновременно сидит в сотнях разработческих контор и создает там видимость работы. Вот вы были в разработческой конторе? А я был. Там куча народу тусуется постоянно. А на самом деле это одна Татьяна Сергеевна просто быстро-быстро туда-сюда бегает. Такая она шустрая тетка.



Ну а Иветт Сан Драмкастер де Бизон — это вообще гром-баба. И слона на скаку остановит, и в айсберг горящий войдет. А игр две с лишним сотни за день наклепать - это вообще с полпинка. Она ведь еще попутно памятник, колхозница в знаменитой скульптуре скульптора Мухиной в Вэдээнхакино. И потому днем она на пьедестале стоит с медным мужиком. А ночью тайно оттель сбегает и давай игрушки лабать. Смелая такая тетка. Однажды ее менты поймали на улице и давай приставать — типа, что это вы среди ночи у ворот выставочных делаете, да еще и такого нехилого роста при этом? А она им медной ногой как топнет, и по репе, по репе! Одному так по репе засветила, что он до Крымского моста на одной ноге скакал и орал при этом, что он — Останкинская башня. Теперь вот у нас Питым Краеведом работает...

И при всем при этом всем троим приходится стирать мужьям портки, утирать детям носы, готовить еду, ходить по магазинам и кормить семью. Вот такая тяжелая женская доля!

На самом деле все это неправда, конечно. Но ведь надо в женский день что-нибудь доброе дамам сообщить. Ведь все остальные дни в году игры мужики делают...

...Сначала мы очень долго очищали доверчиво развешанные уши от этой лапши третьего сорта. Потом переглянулись и начали медленно вставать. Но предвкушаемая теплая, дружеская дискуссия не состоялась, потому что вновь подала голос Демоверсия. «Чиста пошли!» — заявила она, хватая парсуну Лары под мышку. Мы переглянулись снова и поняли: на дворе чиста весна... чиста праздник и все такое... И тоже пошли. MG

ИГРЫ, ИГРЫ...

Петр Курков

МАТЕМАТИКУ УЧИТЬ НАДО!



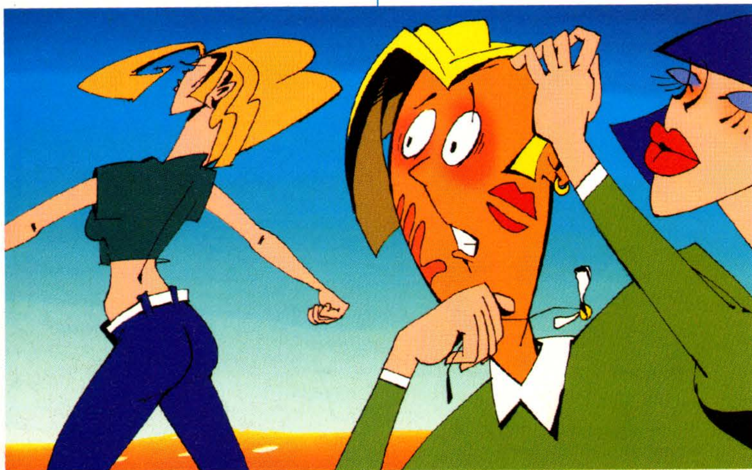
Наши жизненные игроманы вдруг временно иссякли. Высказали о компьютерных играх в своей жизни все наболевшее, исписались и вернулись к мониторам за новой порцией вдохновения. Поэтому приходится использовать тяжелую артиллерию, то есть меня. Действительно, играбельность моей жизни — тема неиссякаемая...

Вот вы, друзья, знаете такую науку — «математику»? Ах, знаете и полагаете, что за пределами четырех действий арифметики она вам пожизненно не нужна? Ошибаетесь! Там, внутри высшей математики, имеется специальный раздел — «теория игр». Человек, овладевший тайнами этой теории, сразу станет идеальным игроком... А я, дурак, математику в юности не учил!

Ведь «игры» — они не только в компьютере. Вы вокруг себя оглянитесь: «вся жизнь — игра»... а дальше Шекспир неправ. Люди в ней не актеры, а NPC! Жизнь — *это игра, которая играет в людей!* И только знание высшей математики могло бы вам помочь...

Вот, например, представим человека, у которого проблемы с женщинами. То есть как-то слишком их много, причем все разные. В одну он давно и страстно влюблен; она на него ноль внимания и даже *меньше*, но он из соображений жлобского упрямства все чего-то пытается. Вторая, наоборот, влюблена в него и нравится ему как человек. Третья очень нравится ему... э-э... как женщина, но при этом хочет заиметь себе слишком большой кусок его жизни. За четвертой он ухаживает с совершенно конкретными целями, а она как бы и не против, но все время что-то срывается... Причем поддерживать всю эту периферию у него нету больше финансовых и физиологических возможностей. Надо что-то решать... Чувствуете, какая игра? Причем — многопользовательская, так как там кое-где еще *потенциальные* пользователи присутствуют, да и у самих женщин какой-никакой AI имеется... Вот «теория игр» как раз позволила бы *оптимизировать ситуацию*... Математику надо учить!

А лично у меня — проблемы с преферансом. Кто скажет, что преферанс — не игра? Так вот, играю я неплохо (если, скажем, партнера надо на *почти* верном шестерике без лапы оставить или в *почти* чистом мизере паровоз влепить...). Да только не прет мне, не прет! Совсем игры не идут самому! И никакого логического объяснения нету. Разве что по примете — «не везет в картах, повезет в любви»? Да я вышеописанного «везения» врагу не пожелаю... Пардон, забыл, что это не меня, а *у представленного человека*... И возникает в моей жизни важный игровой вопрос: можно ли теоретически остаться в плюсе, выигрывая только по вистам и горе и ничего не заработав в пуле, или лучше пока вообще бросить это дело? Чисто математический вопрос, между прочим! Ну зачем, зачем я получил гуманитарное образование?



Впрочем, в компьютерных играх теория тоже не повредила бы. Например, все знают: у любой игры есть оптимальное прохождение. Причем для каждого стиля — свое. По-вашему, сколько оптимальных прохождений у какой-нибудь RPG? Очевидных — три:

— На скорость. Как быстрее пройти по ключевым локациям и добраться до Главного Злодея (Большого Кристалла, Дыры-в-Ад и т. д.).

— На полноту. Как оптимальнее и быстрее пройти по всем квестам, посетить все локации и гордиться, что изучил игру до самой подноготной.

— На крутизну. Как быстрее прокачать персонажей до такого состояния, что можно безо всяких квестов идти и чисто на кулачках выносить Главного Злодея.

Так вот, на самом-то деле существует четвертый, самый замороченный вариант прохождения любой игры (он же — единственный возможный для несчастных редакторов игровых журналов): как быстрее и вернее пройти игру, чтобы по *пути наснимать все скрины*, необходимые для оформления статьи, присланной в редакцию без картинок! И если на первые три случая всегда можно найти всякие солюшны и полезные советы, то здесь никто не поможет. Только математика могла бы помочь, только математика...

Однако не учил я ее, не учил. И теперь что в компьютерных, что в прочих всяких играх страдаю сильно через свое невежество. Так что не повторяйте моих ошибок, дорогие друзья... учите математику, и все в вашей жизни сразу станет хорошо, особенно игры... А в самом худшем случае вы хотя бы научитесь правильно считать сдачу и быстро переводить рубли в доллары. Согласитесь, это полезные практические перки для того NPC, которого вы привыкли считать «собой»... MG